AMIGA PC ATARI ST MACINTOSH C-DI CDTV
+MULTIMEDIA...
Anno IV n. 11
NOVEMBRE 1992
Lire 5500

Pubblicazione mensile. Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

Glénat

I MIGLIORI GIOCHI DEGLI ULTIMI 20 ANNI

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

OSSERVARE, CONCATENARE, DEDURRE

L'EA rispolvera gli archivi segreti di SHERLOCK HOLMES

Software italiano alla riscossa con:

DYLAN DOG
3D WORLD SOCCER
3D WORLD TENNIS
SMASH
CATTIVIK

IN REGALO SUPPLEMENTO

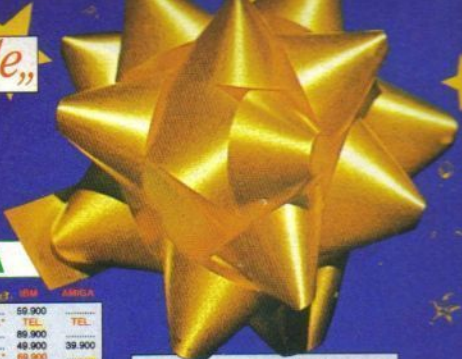
In questo numero 16 pagine con le soluzioni di INDIANA JONES 4 e ULTIMA UNDERWORLD

L'evoluzione della specie secondo la Maxis

RECENSIONI ALONE IN THE DARKNESS • ASSASSIN • PINBALL FANTASIES • SHADOW OF THE BEAST 3 • KING'S QUEST VI • QUEST FOR GLORY 3 • THE SUMMONING • WOLFENSTEIN 3D • ATTRAVERSO LO SPECCHIO • WIZARDRY 7 • ATAC • SPRING BREAK • MANTIS • AIR SUPPORT • LASER SQUAD • RED BARON MISSION BUILDER • ELVIRA 2 • FALCON 3.0: OPERATION FIGHTING TIGE

http://speccy.altervista.org/

"l'idea giusta per il regalo di Natale„

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

TITOLO	IBM	AMIGA
3D POOL *	TEL.	TEL.
50 INCREDIBILI GIOCHI		49.900
A-TRAIN *	99.900	
A10 TANK KILLER		89.900
A320 AIRBUS (ITA) *	99.900	99.900
ABANDONED PLACES		79.900
ACES OF THE PACIFIC *	99.900	
ACTION MASTER	69.900	59.900
AGE	69.900	59.900
AH-73M THUNDERHAWK	69.900	59.900
AIR BUCKS *	69.900	49.900
AIR WARRIOR *	79.900	79.900
ALCATRAZ		59.900
ALIEEN BREED		59.900
AMOS 3D *		79.000

UNA SIMPATICA SORPRESA IN OGNI PACCO SPEDITO

telefonateci per ricevere il nostro catalogo gratuitamente

ORARIO: 9-13/14.30-24
SABATO COMPRESO

TITOLO	IBM	AMIGA
LIGHT BRIGATE	59.900	
LIVERPOOL *	TEL.	TEL.
LORD OF THE RING II	89.900	
LORDS OD DOOM	49.900	39.900
LOST IN L.A. *	69.900	
LOTUS 3 *		59.900
LURE OF THE TEMPTRESS *	79.900	69.900
MAGIC POCKETS	69.900	
MANTIS *	129.900	
MEGAFORTRESS *		69.900
MEGASPORTS *		59.900
MEGATRAVELLER 2 *		69.900
MICHEAL JORDAN FLIGHT SIMU. *	TEL.	
MIDWINTHER II	119.900	
MIGHT AND MAGIC III	99.900	89.900

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

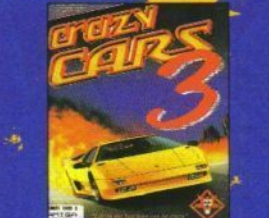
MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

TITOLO	IBM	AMIGA
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F117A NIGHTHAWK	89.900	
FACE OF-ICE HOCHEY		49.900
FALCON 3.0	109.900	
FASCINATION	59.900	59.900
FIGHTER COMMAND	59.900	49.900
FIRE & ICE *		49.900
FIRETEAM 2200	49.900	49.900
FREE D.C. *	79.900	
GATEWAY *	79.900	
GLOBAL CONQUEST *	TEL.	
GLOBAL EFFECT *	79.000	69.000
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAHAM TAYLOR SOCCER *	49.900	
GRAN PRIX UNLIMITED *	79.900	
GRAND PRIX F1		79.900
GRANDMASTER CHESS *	79.900	
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	59.900	49.900
GUNSHIP 2000	89.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR THE HORRIBLE *		TEL.
HARDBALL III *	79.900	
HARPOON 1.2.1	79.900	69.900
HARPOON - BATTLESET N. 3	49.900	49.900
HARPOON - BATTLESET N. 4	49.900	49.900
HARPOON SCENARIO EDITOR	49.900	49.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HEROES OF THE 357 TH *	79.900	
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTILE B.		49.900
INDIANA JONES - ACTION GAMES *	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS *	99.900	
INDY HEAT		49.900
INT. SPORTS CHALLENGE *	69.900	59.900
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS *	59.900	49.900
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS COMPILER *		69.000
AMOS THE CRATOR V. 1. 3 *		99.000
EASY AMOS *		59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
ARSENAL FC *		TEL.
ASHES OF EMPIRE *	TEL.	
ASSASSIN *		TEL.
ATAC *	TEL.	
B17 FLYING FORTRESS *	99.900	TEL.
BABY JOE	59.900	49.900
BARGON ATTACK	TEL.	TEL.
BATTLESCAPES	49.900	
BIRDS OF PREY		69.900
BLACK CRYPT		59.900
BLIZKRIEG AT ARDENNES	69.900	49.900
BLUE BOY		49.900
BONANZA BROTHERS		39.900
[illegible] - PLANET OF DOOM		49.900
BRIGATE COMMANDER		59.900
BUSHBUCK *	89.900	
CALL OF CTHULHU: DOOM OF DERCETO *	TEL.	
CARRIER STRIKE *	79.900	
CASTLE OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CHAMP. MANAGER *	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE		49.900
CHEES CHAMPION 2175	69.900	
CIVILIZATION	99.900	89.900
CONFLICT KOREA	70.000	70.000
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	
COOL CROC TWINS *	49.900	49.900
COVER GIRL POKER *	69.900	49.900
COVERT ACTION		89.900
CRAZY CARS III *		49.900
CREATURES *		TEL.
CRIME CITY	69.900	59.900

TITOLO	IBM	AMIGA
MILLENIUM *	79.900	
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	89.900	99.900
NAPOLEON		59.900
NCAA BASKET	79.900	
NFL *	TEL.	
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP. *	TEL.	TEL.
NINJA SPIRIT		49.900
OPERATIO COMBAT	69.900	59.900
P. P. HAMMER		49.900
PACIFIC ISIAMDS II	79.900	69.900
PAPERBOY 2		49.900
PARAGLIDING	59.900	49.900
PARASOL STARS		39.900
PGA TOUR GOLF	69.900	59.900
PINBALL DREAMS		59.900
PLAN 9 F. OUTER SPACE *	79.900	69.900
PLANET'S EDGE *	99.900	
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL OF DARKNESS *	89.900	TEL.
POPOLOUS 2	TEL.	69.900
POWER HITS	69.900	
POWERMONGER *	89.900	
PREMIERE *		49.900
PROJECT-X		59.900
PROPHECY OF SHADOW *	89.900	
PSYBORG		49.900
PUSHOVER *	49.900	39.900
QUEST FOR GLORY III *	99.900	
RACE DRIVING *	59.900	59.900
RAGNAROK *	TEL.	
RAMPART *	69.900	
REACH FOR THE SKIES *	TEL.	TEL.
REALMS	79.900	
RED BARON	99.900	89.900
RINGS OF MEDUSA	59.900	
RISKY WOODS *		69.900
ROBOCOP 3		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H.	69.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	
SAMURAI	59.900	49.900
SARGON V	69.900	
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	
SENSIBLE SOCCER		59.900
SFIDE INVERNALI *	79.900	
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHANGAI 2	79.900	
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	
SPACE ACE II		79.900
SPACE CRUSADE		49.900
SPACE SHUTTLE *	99.900	
SPECIAL FORCES	99.900	89.900
STARFLIGHT II		59.900
START TREK	79.900	
STARUSH *	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE *	79.900	69.900
STORM MASTER	49.900	49.000

TITOLO	IBM	AMIGA
STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET *		59.900
STRIKER		59.900
SUPERFROG *		TEL.
SUPERTRETIS *	89.900	79.900
SWAP	49.900	49.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE CARL LEWIS CHAL. *	79.900	69.900
THE FINAL CONFLIT	49.900	
THE LEGEND OF KYRANDIA *	TEL.	TEL.
THE MANAGER *	79.900	79.900
THE OFFISHAL AQUABATICS GAMES *		TEL.
THE POWER	59.900	39.900
THE ROCKETEER	69.900	
THE SIMPSON	49.900	39.900
THE TWO TOWERS *	TEL.	
THEATRE OF WAR *	69.900	
THUNDER BURNER		49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP BANANA		49.900
TOP WRESTLING		49.900
TORNADO *	TEL.	
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	
TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER *	79.900	89.900
TURTLES II	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	79.900	
ULTIMA TRILOGY II	89.900	
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	
ULTIMA VI		69.900
ULTIMA VII	89.900	
UTOPIA	69.900	

TITOLO	IBM	AMIGA
JAGUAR XJ 220 *		49.900
JETFIGHTER II	79.900	
JETSONS	49.900	39.900
JOHN BARNES' EUROP. FOOTBALL *		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	99.900	69.900
KGB *	TEL.	TEL.
KID GLOVES II		59.900
KILLERBALL	49.900	49.900
KING QUEST V	99.900	99.900
L' EMPEREUR	79.900	
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LAST BATTLE		49.900
LAURA BOW II *	99.900	
LEGEND	69.900	69.900

TITOLO	IBM	AMIGA
VENGEANCE OF EXCALIBUR *	79.900	69.900
WARM UP		49.900
WARRIORS OF RELEYNE *		49.900
WAYNE GRETZ KY HOCKEY 2		69.900
WHIRLWIND SNOOKER *	79.900	
WHITE DEATH	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	99.900	
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	
WING COMMANDER II	79.900	TEL.
WINTER SUPERSPORTS 92 *	49.900	49.900
WIZKID *		39.900
WOLFCHILD		49.900
WORLD TENNIS CHAMP. *	79.900	
WORLDS AT WAR	69.900	59.900
WRESTLING WWF	49.900	39.900
ZOOL *		49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE	59.900	59.900
CYBERKON III	69.900	
D/GENERATION		49.900
DARK QUEEN OF KRYNN *	89.900	89.900
DARK SEED *	99.900	
DARKLANDS *	129.900	
DE LUXE PAINT IV *		189.000
DELIVERANCE		59.900
DICK TRACY *	89.900	69.900
DIE HARD II *	59.900	49.900
DISCOVERY *		49.900
DOUBLE DRAGON III	49.900	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER *	TEL.	
DYLAN DOG	69.900	59.900
DYNA BLASTER *		59.900
ELVIRA II THE JAWS OF C. *	89.900	79.900
ELVIRA THE ARCADE GAME		49.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS) *	199.000	
EPIC	79.900	69.900
ESCAPE FROM COLDITZ		49.900
ESPANA: THE GAMES '92 *	69.900	59.900
ETERNAM *	79.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP.		49.900

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORDINARE È FACILE

COMPILA RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER VIA DEMARGHERITA 4 10137 TORINO INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

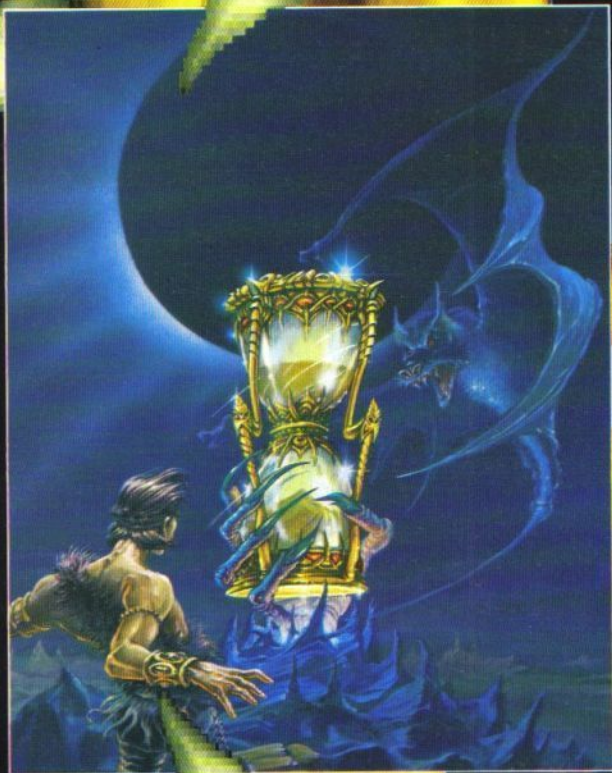
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO — L..........7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE — L........13.000
- ☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 TOTALE L..................
- ☐ PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

http://speccy.altervista.org/

WEEN THE PROPHECY

"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"

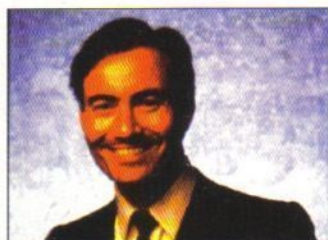
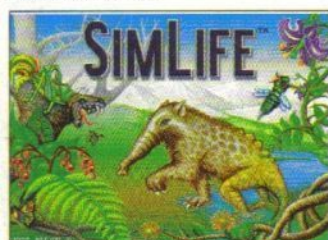
In italiano
Un grande gioco d'avventura magica!
Animazioni a video* dei personaggi in interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.

* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

Distribuzione esclusiva:

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

I lettori più attenti si saranno accorti che nella testata, dove c'è la lista delle macchine trattate da K, abbiamo incluso CDTV, CD-I, CD-ROM e, più in generale, il multimedia.
La ragione è abbastanza semplice: questo è il futuro dei videogiochi e, più in generale, dell'informatica tutta. L'avvento dei sistemi basati su Compact Disc - CD-ROM, CDTV e il nuovo arrivato CD-I (ai quali bisogna aggiungere il Mega CD della Sega e il futuro CD Nintendo) - segnerà in maniera profonda il nostro settore, rivoluzionando il modo in cui siamo abituati a giocare.
Questa rivoluzione però non è dietro l'angolo. Come è avvenuto in precedenza per tutte le macchine, dall'Atari VCS all'Amiga, ci vogliono alcuni anni prima che gli sviluppatori imparino a sfruttare al meglio un particolare hardware. È probabile che i primi veri giochi per CD degni di tale nome, quelli in grado di vendere da soli l'hardware, come *Defender of the Crown* con l'Amiga, tanto per fare un esempio, non vedranno la luce degli scaffali dei negozi prima della seconda metà del 1993, se non addirittura nel 1994.
A meno che la Trilobyte/Virgin Games non riescano a fare il miracolo con *7th Guest*. Cosa che sapremo presto, visto che il gioco dovrebbe uscire prima della fine dell'anno.

Sommario

19 Il multimediale. A un anno di distanza dal discorso tenuto dal presidente della EA analizziamo in dettaglio gli ultimi sviluppi del mercato.

46 Sembra che la Maxis sia in grado di sfornare simulatori per qualsiasi situazione e bisogna. Con *Sim Life* ci mettiamo tutti nei panni di un novello Darwin e seguiamo passo passo l'evoluzione della specie.

56 E rieccoli di nuovo! Il Team 17 sforna un altro mega-arcade di qualità. Questa volta è il turno di *Assassin*, una sorta di Strider elevato al cubo.

60 Se le prestazioni della nazionale di Sacchi non vi esaltano potreste trovare un occasione di riscossa con *3D World Soccer*, il nuovo simulatore iper-interattivo della Simulmondo.

65 Stanchi di joystick che vi si sbriciolano in mano? Le vostre partite a *Sensible Soccer* non riescono a soddisfare i vostri desideri di perfezione? È il caso di consultare la nostra guida joystick.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Sim Crosignani, Andrea Minini, Paolo Paglianti, Yuri

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Si BechiniAlessandro Cattelan, Alex Pasetto, Diego Antonelli, Alessandro Diano, Enrico Mariani, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de la Fu

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti e Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/
Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia pos intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia pos intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

http://speccy.altervista.org/
CADARIO
NATALE 1992:
DOPO IL GRANDE SUCCESSO DEL 1991,
LA 'WORLD WRESTLING FEDERATION' RITORNA
CON UN NUOVO APPASSIONANTE GIOCO!!!
E, QUESTA VOLTA, I TUOI CAMPIONI PREFERITI
SI SONO DATI APPUNTAMENTO PER IL GRAN FINALE
IN MADISON SQUARE GARDENS A NEW YORK!
C64 · AMIGA · PC
WWF WRESTLEMANIA
LEADER
DISTRIBUZIONE
HULKSTER RULES
WWF WRESTLEMANIA
ocean
ocean
BRITISH BULLDOG
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

Il Salone Internazionale per l'Ufficio, giunto alla 29ª edizione, conferma l'impostazione degli anni passati, accentuandola: l'informatica in tutte le sue applicazioni è l'elemento preponderante della manifestazione che, ricordiamo, nacque come mostra del mobile per ufficio.

Ben organizzato sotto tutti i punti di vista, nei limiti consentiti dalla tanto criticata struttura fieristica milanese, lo SMAU si propone come strumento divulgativo delle nuove tecnologie e delle tendenze future, sia mediante strutture come il teatro multimediale, sia mediante un'imponente serie di conferenze che certamente onorano lo slogan "L'Information Technology cammina. SMAU ti dice dove va."

Un unico neo: la mancanza di una giornata dedicata agli operatori. Vi posso assicurare che cercare di valutare i nuovi prodotti tra centinaia di persone che tentano di fare altrettanto (vedi stand Commodore, Atari e distributori di software ludici) è impresa superiore alle forze di un umile redattore.

Quest'anno si è cercato di convogliare l'attenzione dei visitatori su quattro aree specializzate: Multirete, dedicata alle reti locali, Catal-Cad, dedicata alla grafica computerizzata, Publishow, dedicata al desktop publishing e, infine, New Media, l'area multimediale.

Multimedia

La parola d'ordine è multimedia, l'aggettivo è multimediale, la domanda è "Ma in fondo sappiamo che cos'è il multimedia?". È l'argomento di moda, tutti ne parlano, pochi sanno quello che dicono, o scrivono. Come è ormai tradizione consolidata alcuni quotidiani affidano articoli tecnici a giornalisti che fino alla settimana prima consigliavano ricette di cucina, regalando ai lettori delle perle che per correttezza preferiamo non citare. Ben altra preparazione hanno dimostrato i relatori della conferenza "Multimedia '92: dalle idee ai prodotti" che hanno delineato minuziosamente il panorama attuale ed ipotizzato diverse strade per il futuro.

- Il presente

La situazione attuale è quanto mai caotica, sia perché le strategie di mercato non sono state ancora ben definite dai colossi informatici, sia perché le tecnologie sembrano destinate ad attestarsi definitivamente su standard differenti. Come è possibile conciliare il multimedia PC, che adotta Windows come ambiente preferenziale, con quello Macintosh, che punta su QuickTime, con il CDTV Commodore, o con sistemi completamente customizzati quali il CD-I di Philips, o i sistemi RISC annunciati da Sega e Nintendo?

Ancora una volta ci troveremo di fronte a una babele di software e proprio in base a questo dovremo scegliere il sistema più adatto alle nostre esigenze.

Chiaramente PC e Mac hanno target più professionali, sebbene, nel caso dell'MS-DOS, siano già molti i giochi su CD-ROM in catalogo presso i distributori di software.

La battaglia per il mercato consumer si giocherà sul campo, a suon di CD, tra Commodore, Philips, Nintendo e Sega.

- Il futuro

Se oggi il fulcro del multimedia è il mercato professionale, quello dei "chioschi" informativi interattivi o delle banche dati, il futuro vedrà un balzo in avanti del mercato consumer. Il computer multimediale sarà lo standard, tutte le funzioni che ora sono previste come espansione del sistema saranno comprese nella dotazione di serie. Entro cinque anni la multimedialità entrerà in tutte le case, anche grazie alle nuove tecnologie nel campo televisivo e della telefonia.

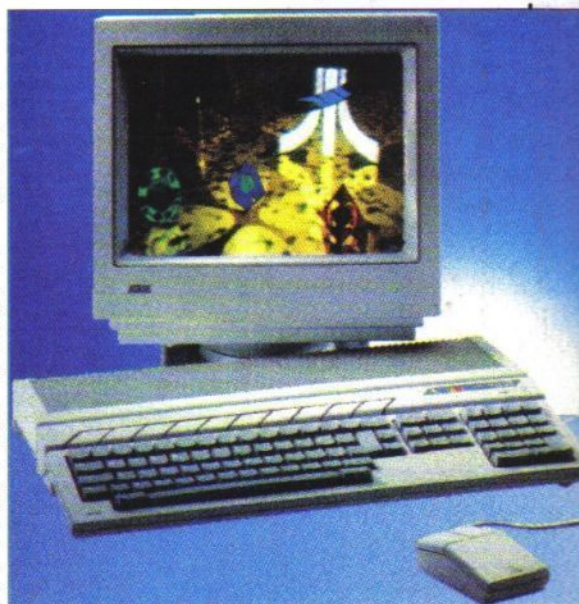
Siamo di fronte ad una svolta importante nel campo informatico, il primo passo verso la realtà virtuale su basi personal. Vedremo come i grandi costruttori sapranno gestire le nuove esigenze.

ATARI

La novità su cui punta Atari per l'autunno-inverno '92, che notoriamente si legge Natale, è il Falcon. Da tempo annunciato, prima come console, poi come elaboratore vero e proprio, il nuovo nato dell'Atari si presenta esternamente come un ST tradizionale, con solo lievi modifiche.

Le novità stanno tutte all'interno, con un'architettura basata sui coprocessori. Il vero cuore della macchina, infatti, non è il 68030 (quello di TT e Amiga 3000 per intenderci) a 16 MHz, in grado di garantire performance vicine ai 4 MIPS (milioni di istruzioni al secondo), quanto piuttosto il DSP (Digital Signal Processor) Motorola 56001 con clock a 32 MHz che con i suoi 16 MIPS (!) può permettersi di gestire alla grande tutto l'input/output. In sinergia con un coprocessore sonoro ed un blitter grafico, si potranno ottenere otto tracce audio con una frequenza di campionamento a 16 bit di 50 KHz, meglio di un CD, sintesi e riconoscimento vocale, grafica SVGA a 640x480 punti in 256 colori oppure 65.536 colori scelti da una tavolozza di 262.144, compressione/decompressione JPEG/MPEG in tempo reale per ottenere full motion video digitale, ed altro ancora.

Drive ad alta densità 3,5", hard disk IDE interno opzionale, porta DMA diretta DSP56001,interfaccia SCSI II, interfaccia MIDI, porta LAN, modulatore TV, microfono cuffia, possibilità di aggiungere un coprocessore matematico, schede o apparati per la compatibilità MS-DOS e Macintosh.

Prestazioni che lasciano a bocca aperta, soprattutto se rapportate al prezzo che da un comunicato stampa dovrebbe essere "largamente inferiore ai 2 milioni di lire!". La verifica verrà dall'effettivo supporto di software dedicato su cui potrà contare la nuova piattaforma, che sarebbe certamente limitata se puntasse esclusivamente alla compatibilità con l'ST o a quella eventuale con PC e Mac. Staremo a vedere.

Oltre che con la sua gamma di personal, che ricordiamo comprende il nuovo Falcon, l'ST-Book laptop, il 1040 STE, il Mega STE ed il TT 030, Atari era presente con la sua console portatile Lynx.

http://speccy.altervista.org/

K NEWS

COMMODORE

Chi poteva essere la star dello stand Commodore se non il favoloso e favoleggiato Amiga 4000? Circondato da orde di curiosi più o meno fanatici sono riuscito ad avvicinarlo solo per qualche minuto. Si tratta certamente di un computer di fascia alta, sia per prestazioni che prezzo, ipotizzato tra i 4 e i 5 milioni. Inarrivabile per il commodorista medio, ci fornisce però preziose indicazioni sull'Amiga del futuro: innanzi tutto una filosofia opposta a quella del Falcon che usa un processore principale sottodimensionato per servirsi di un coprocessore ridondante. Qui la CPU è un Motorola 68040 a 25 MHz per il quale si ipotizzano espansioni fino a 50 MHz.

Potenziata anche la grafica che può raggiungere una risoluzione massima di 1280x512 (la risoluzione della TV ad alta definizione secondo lo standard europeo) in 256 o 256.000 colori da una palette a 24 bit (16 milioni di colori). Nuovo il sistema operativo che viene presentato nella release 3.0 in italiano, invariate le capacità sonore. Quanto di tutto ciò apparirà anche sulle altre macchine resta un mistero che solo il tempo potrà svelare.

Commodore è anche massicciamente presente nel campo del multimedia, sia con il CDTV che con le espansioni multimediali per 500 e 600. Novità soprattutto sul piano del software, sebbene siano ancora molto pochi i titoli che sfruttano adeguatamente le potenzialità della macchina: ci sembra assurdo che un CD su cui potrebbero trovare posto 600 MB di dati venga occupato da giochi che potrebbero stare su due floppy disk.

Da citare Trivial Pursuit della Domark, il favoloso Sherlock Holmes, Consulting Detective con quasi 90 minuti di animazioni, suoni e parlato campionati, ed il primo volume della serie "Karaoke" per steccare con amici e parenti alla faccia di Fiorello. Nutrito anche il catalogo di programmi educativi.

Conclude la carrellata la linea PC che è articolata su una gamma completa di configurazioni a partire dal 386SX 25MHz fino al 486DX 50MHz. Prezzi molto interessanti anche sulle macchine più potenti.

HARDITAL

Schede e moduli di espansione per tutti gli Amiga, prodotti in Italia e dal rapporto prezzo-prestazioni sbalorditivo. HD SCSI per il 500 a partire da L. 540.000, acceleratrici con 68020/881 da L. 290.000 e addirittura un 68040 per Amiga 600. Ne riparleremo presto.

MS-DOS

Qui le cose si fanno veramente difficili. Circa il 60% degli espositori dello SMAU hanno a che fare con l'MS-DOS, in qualità di assemblatori di computer, di distributori o produttori di schede di espansione, di sviluppatori di software. Purtroppo i tre giorni che ho avuto a disposizione per visitare la fiera, dividendomi tra stand e conferenze, non mi hanno consentito di soffermarmi su tutti i prodotti e certamente ho tralasciato qualche novità interessante.

TENDENZE

Nel settore dei PC il crollo dei prezzi, nonostante le magagne della lira e le impennate del dollaro, ha portato ad un restringimento delle fasce di mercato; la distanza fra professional e consumer si è ridotta a tal punto che si delinea la figura di una nuova tipologia di utenza che ingloba le due precedenti: il "prosumer". Defunto l'8086/88, praticamente estinto il 286, la base si è spostata sul 386SX. Considerando che al di sotto di una certa soglia di prezzo è impossibile scendere, a causa di costi fissi di materiali necessari come cabinet, tastiera, monitor, HD, FD, SVGA, la differenza viene fatta dalla scheda madre.

Ora, la differenza di prezzo tra una scheda 386SX a 25MHz ed una 486DX2 a 66MHz è di circa 2 milioni; spulciando i cataloghi ci accorgiamo che un assemblato nella configurazione DX2, anche di marca, vedi Dell, Unibit e molti altri, si attesta intorno ai 4 milioni.

Novità interessanti, quindi, per chi deve acquistare ora, ma attenzione al mercato: molti produttori navigano in pessime acque e rischiate di acquistare un prodotto per il quale non riceverete mai assistenza.

KEY-COMP

Un'ottima occasione per chi inizia: un PC compatto, disponibile nelle versioni 286-16, 386SX-25 e 486SX-25. Il look ricorda Atari ST e Amiga 500 ed anche la versatilità non si discosta dai diffusissimi home-personal: il modulatore TV consente di ottenere una risoluzione di 640x480 a 256 colori su un normale televisore, oppure è possibile lavorare a 1024x768 su monitor apposito. Due slot ci consentono di installare schede sonore o altre espansioni. Ideale per i giocatori.

INTEL

La madre di tutti i processori ci sollucchera con Overdrive, un microprocessore che consente di aumentare le prestazioni di 486 SX e DX anche del 70%. Il sistema di upgrade sarà relativamente costoso ma certamente indolore: basterà inserire il chip nello zoccolo apposito oppure sostituire il 486 con un chip dedicato.

IBM

Niente di strabiliante per i videogiocatori. La linea PS/1 si arricchisce di modelli 486 SX e DX; Big Blue cerca di rilanciarsi con la filosofia del "plug-and-go" già utilizzata per i sistemi superiori.

AMSTRAD

La linea PC7000 è l'entry level Amstrad, offerta anche in combinazione a pacchetti hardware-software per rendere i computer ancora più giocosi. Interessanti anche le proposte sui sistemi PC 6486SX che consentono prestazioni notevoli a partire da 2.690.000.

DELL

Il colosso americano, che si serve di un'ottima rete di vendita per corrispondenza, ha trovato terreno fertile nel nostro paese, grazie ad offerte veramente vantaggiose. Un buon modo per conciliare marca e prezzi.

ITALIANI

Olivetti in testa ai produttori italiani con la linea PCS. Prezzi ancora ribassati per una maggiore competitività. Ampia gamma di processori. Unibit, secondo assemblatore nostrano, punta su di una gamma a prezzo economico con componenti di qualità: i prezzi sono sbalorditivi, come lo sono quelli dei PC Master Euroline, di Computer Cash, di Computer Discount e di molti altri.

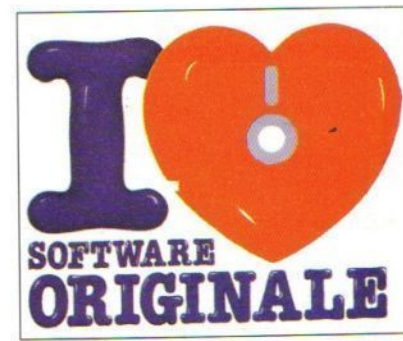
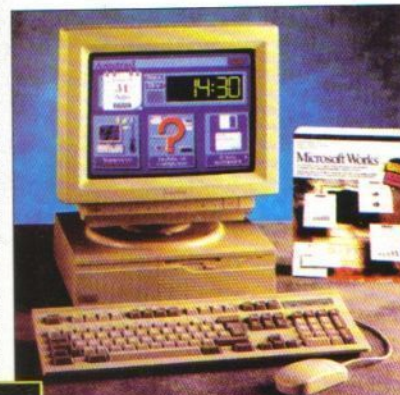
ADD-ON

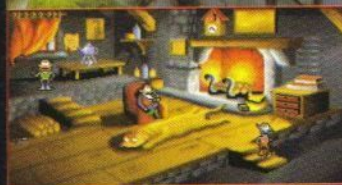
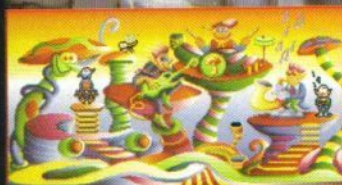
Schede di ogni tipo, che consentono di aprire schermi televisivi in una finestra di Windows (Win/TV importata da PCPlus di Milano o la più completa Videoblaster), per collegare il PC al televisore, per l'emulazione della SoundBlaster Pro, per collegare qualsiasi tipo di dispositivo. Joystick, mouse, trackball, cloche a quintali. Avremmo bisogno di pagine intere solo per pubblicare le foto.

SOFTWARE

Innanzi tutto originale. L'Assoft (Associazione italiana per la tutela del software) presenta il programma "I love software originale", sensibilizzando gli utenti riguardo gli enormi danni provocati dalla pirateria. Tra i sostenitori ricordiamo la Softel, sperando che l'esempio venga seguito anche da altri importanti distributori come Leader e C.T.O.

Sempre più orientato verso MS-DOS il mercato dei giochi, con produzioni che lasciano a bocca aperta come *Inca*, la star dello SMAU. Molte le conversioni, moltissimi i giochi originali che vengono sviluppati direttamente su PC.

Amiga regge ancora bene nel campo arcade, ma per quanto riguarda le simulazioni i PC fanno terra bruciata.

http://speccy.altervista.org/
Joyplus
UNA NUOVA SERIE
COMPLETA DI ACCESSORI
PER RENDERE IL TUO
GAME BOY ANCORA
PIÙ BELLO
NOVITA'
SV-901
BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 14 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
2 ORE PER GAME GEAR
SV-907
SUONO STEREOFONICO
AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO
PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK
CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE
E TRACOLLA
SV-902
BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 28 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
4 ORE PER GAME GEAR
SV-900
CARICABATTERIE,
COMPLETO DI SV-901,
PER GAME BOY
E GAME GEAR.
IN 1 ORA RICARICA
LA BATTERIA SV-901
E IN 2 ORE LA SV-902
SV-905
BORSA IN PVC
SALVA GAME BOY
HANDY POWER I
HANDY POWER II
Joyplus
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:
Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici
HTD
HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.
34121 TRI
FAX (040)
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

ULTIMA ORA: è arrivato l'AMIGA 1200!

È finalmente arrivata quella che dovrebbe essere, nelle intenzioni della Commodore, la macchina in grado di contrastare l'offensiva dei PC in ambito domestico.

Il nuovo Amiga ha un'architettura interna basata su un processore Motorola 68020 32 bit a 14 MHz, che lo rende cinque volte più veloce di un Amiga 600. L'estetica ricorda da vicino quella del vecchio 500, anche se il disk drive è sagomato nello stesso modo di quello del 600.

Ciò che sicuramente farà felici tutti i videogiocatori è la notizia che il chipset grafico AA è stato incluso nella nuova macchina. Con i nuovi chip (già installati sul 4000) è possibile gestire risoluzioni di 800x600 con 256 colori e, in alcuni modi grafici particolari, visualizzare 256.000 colori contemporaneamente, da una palette di 16.8 milioni di colori. All'interno del 1200 sarà possibile installare un hard disk che utilizzerà l'interfaccia IDE a 2.5", la stessa montata sul 600. Oltre alle normali porte di I/O, sul retro troviamo 1 slot a 32 bit che consente il collegamento a tutta una serie di periferiche come schede acceleratrici, interfacce SCSI, processori DSP, ecc.

Se vi state domandando il prezzo di tale meraviglia, possiamo dirvi che si aggirerà intorno alle 600.000 lire IVA inclusa, una cifra che sicuramente saprà stuzzicare i desideri degli utenti, soprattutto ora che si avvcina il periodo natalizio. Per quanto riguarda i giochi, non sappiamo ancora dirvi quando arriveranno i primi prodotti che sfrutteranno le nuove specifiche, in ogni caso si vocifera di una versione migliorata di *Wing Commander* che potrebbe essere venduta insieme al computer.

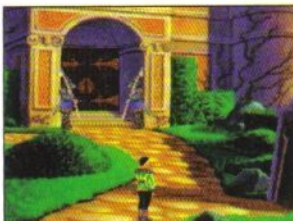
Approfittiamo di questo spazio per una rettifica riguardante la riduzione dei prezzi di alcuni prodotti Commodore, che avevamo annunciato il mese scorso. Ritenevamo affidabile la fonte ma, probabilmente, questa deve essere stata fuorviata dalle notizie dell'arrivo di una nuova macchina (il 1200). La Commodore ribadisce che il prezzo dell'Amiga 600HD resta fissato a £ 875.000, mentre per un Amiga 3000 con hard disk da 50 MB è necessario spendere £ 2.800.000. Ci scusiamo con la Commodore e con i lettori per l'errore.

L'Amiga 1200, l'ultimo nato in casa Commodore

IL FUTURO DELL'AMIGA SECONDO LA SIERRA

Sembra che la tendenza delle software-house americane ad abbandonare il mercato dei giochi per Amiga non sia poi così diffusa.

Un comunicato stampa diffuso dalla Sierra nei primi giorni d'ottobre ha informato la stampa delle intenzioni della casa americana. Vista l'indiscussa superiorità dei programmatori inglesi in ambito Amiga, la Sierra ha deciso di trasferire tutti i suoi progetti di sviluppo per Amiga in Inghilterra. Dana Berkmen, direttrice esecutiva della Sierra ha dichiarato: "Con le tecniche di programmazione innovative disponibili in Europa non vedo la ragione per la quale, nel futuro, i possessori di Amiga non possano beneficiare in pieno della gamma di prodotti Sierra per PC".

Considerando l'arrivo del A1200 con il nuovo chipset grafico, questa notizia non può che far bene ad un mercato che aveva un assoluto bisogno di segnali positivi.

King Quest VI: a quando la versione Amiga?

LA INTERPLAY ABBANDONA L'EA

Dopo diversi anni di fruttuosa collaborazione sul mercato europeo con l'Electronic Arts, la Interplay ha deciso di compiere il grande passo e affrontare la vecchia Europa da sola.

La decisione non scaturisce affatto, come si potrebbe pensare, da dissapori fra le due case, bensì dall'eccellente lavoro svolto dall'EA nella promozione del materiale Interplay in Europa.

Mark Lewis, il direttore dell'EA europea si è dichiarato rattristato dalla notizia ma, allo stesso tempo ha augurato ogni fortuna alla ditta californiana per i prossimi prodotti.

I canali di distribuzione dell'EA verranno sfruttati dalla Interplay per altri quattro giochi, più precisamente: *Buzz Aldrin's Race Into Space*, *Mario Teaches Typing*, *Castles 2* e *Battlechess 4000*. I primi titoli ad essere pubblicati direttamente dalla Interplay saranno: *The Lost Vikings* (Amiga e PC) e tre titoli per CD-ROM (*Star Trek*, *Lord of the Rings* e *Buzz Aldrin*). Per altre novità bisognerà attendere il CES invernale che si terrà a Las Vegas.

Kick Off 3 in ritardo!

Ebbene sì, siamo consci di infliggere una pugnalata al cuore di schiere di fan di Dino Dini, ma purtroppo la Anco ci ha comunicato che, "a causa di alcuni problemi tecnici", l'uscita di *KO3* è stata posticipata ai primi mesi del '93. Peccato perché sicuramente con l'uscita di *Sensible 1.1* nel periodo natalizio la Anco si perderà una buona fetta di vendite.

Non c'è il due senza il tre... forse.

SENSIBLE SOCCER 1.1 SUPERA SÉ STESSO!

Sembra che i ragazzi della Sensible Software non si accontentino mai (in questo non differiscono molto dal videogiocatore medio!). Oltre alle nuove routine di controllo del portiere (che ora è in grado di deviare la palla in calcio d'angolo con maggiore efficacia e fa molte meno papere), hanno deciso di introdurre altre migliorie.

Finalmente l'arbitro sarà in grado di ammonire ed espellere i giocatori troppo fallosi (è in studio la possibilità di impedire ai giocatore con due ammonizioni di scendere in campo nella partita successiva nelle competizioni internazionali), estraendo cartellini gialli e rossi a volontà.

La vera novità è però rappresentata dall'inserimento della regola del retropassaggio, ora il portiere non potrà ricevere passaggi all'indietro ma, in compenso, avrà la possibilità di uscire dall'area palla al piede durante le situazioni più difficili. Più di così...

http://speccy.altervista.org/

GONFIA LA RETE

Il successo del nostro concorso sta superando le nostre più rosee aspettative. Ogni giorno arrivano in redazione decine di dischetti, tutti stracolmi di azioni spettacolari. Antonio Loglisci, il nostro campione di *Sensible Soccer*, ha perso non poche ore di sonno per riuscire a consegnarci un verdetto in tempo utile per la pubblicazione.
Molti dei dischetti da voi inviati contenevano delle azioni davvero mozzafiato ma, alla fine, la nostra scelta è caduta su quello che conteneva il maggior numero di azioni spettacolari (ricordate che ricerchiamo un'abilità di gioco costante)...

Volete assistere alla finale di Coppa Campioni dell'anno prossimo? E magari andarci insieme a un amico? Naturalmente senza pagare una lira per le spese di viaggio... Bhe, l'unica cosa che potete fare è partecipare al concorso *Gonfia la rete!* organizzato da K e dalla Renegade. Tutto quello che dovete fare per partecipare è realizzare una serie di gol sensazionali a *Sensible Soccer*, salvarla su disco e spedire il tutto in busta chiusa a:

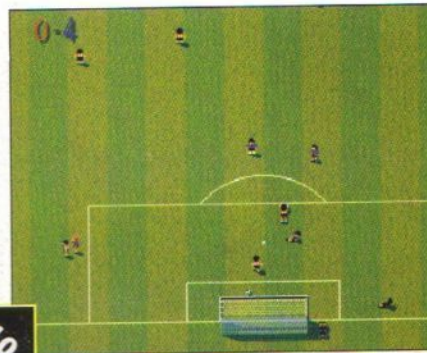
GONFIA LA RETE
K - Via Aosta 2
20155 Milano

Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ha realizzato il gol più spettacolare e fra cinque mesi la Sensible Software decreterà il vincitore nazionale. Quest'ultimo si scontrerà con il campione francese, tedesco e inglese (scelti rispettivamente dalle riviste *Joystick*, *Powerplay* e *The One*) in una partita all'ultimo sangue a *Sensible Soccer* e il vincitore si intascherà i biglietti. Questo mese il vincitore è... (squilli di trombe)...

Andrea Lorenzi
di Genova

Il dischetto di Andrea conteneva diversi gol tutti altamente spettacolari, ma quello che ci ha impressionati di più è stato quello di cui potete vedere le foto: un centrocampista centra la traversa con un pallonetto sfortunato ma il centravanti della squadra è lesto ad approfittarne e ad insaccare con una scivolata di rapina. Un vero gol alla Paolo Rossi.
Andrea diventa, così, il secondo dei sei finalisti nazionali e... continuate a spedire i vostri dischetti ci sono ancora quattro posti disponibili! Il prossimo vincitore potreste essere voi!

LE REGOLE:
1- Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipante al mese.
2- Sull'etichetta del vostro dischetto di *Gonfia la rete!* dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione!
3- Nella selezione dei gol migliori il giudizio di K e della Sensible Software è insindacabile.

Con un colpo di testa Buso rmanda la palla sulla traversa...

...Mancini anticipa il difensore e manda la palla in rete!

LA LOGIC 3 RI-INVENTA LA RUOTA

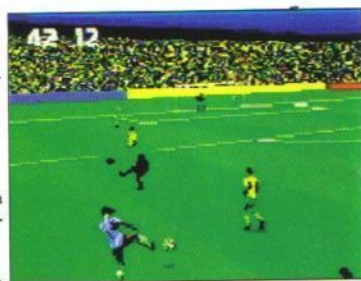
Finalmente! Questo il grido che dozzine di appassionati di *Formula 1 Grand Prix* leveranno quando sapranno che è in arrivo un volante che permette loro di emulare le gesta degli assi del circo della Formula 1. Questo accessorio si inserisce nella presa joystick del vostro computer e vi permette di guidare come se foste realmente a bordo di una macchina. Per accelerare sarà sufficiente inclinarlo in avanti e per frenare indietro. Due pulsanti vi permettono di cambiare marcia nei giochi che lo prevedono.
L'unica riserva che ci sentiamo di porre nei confronti di un prodotto che rimane, comunque, geniale, è rappresentata dalla strana sensazione che si prova a tenere in mano un volante sospeso per aria. La "Nigel Mansell Freewheel" verrà messa in commercio intorno alla metà di novembre, ricordiamo che i prodotti Logic 3 in Italia sono distribuiti dalla Leader.

Con il volante della Logic 3, le curve di F1 Grand Prix non avranno più segreti.

IN BREVE

- **La Accolade annuncia la disponibilità di due nuovi data disk per *Hardball III: Players Disk* e *Ballpark Disk*. Con questi due nuovi prodotti sarà possibile giocare con le statistiche aggiornate negli stadi veri della Major League.**
- **Da sempre leader nella produzione di periferiche per Amiga la GVP presenta sul mercato un nuovo hard disk per Amiga da 40 MB con controller SCSI al prezzo di £ 779.000 IVA compresa. Per informazioni telefonare allo 051/765563**
- **È uscita la versione italiana di Autoroute Express, un atlante stradale computerizzato per PC. Sarà distribuito in tutta Italia dalla Leader.**
- **Il prossimo progetto di Eric Chahi e Frederic Savoir (i creatori di *Another World*) si intitolerà *Heart of Darkness* e verrà commercializzato dalla Virgin Games**
- **Il prezzo del CD-I in Inghilterra è stato abbassato di cento sterline, a causa delle vendite non proprio esaltanti.**

SIMULMONDO & CD-I

Nell'articolo del mese scorso "CD-I Il multimedia secondo Philips" il box "CD-Italia" poteva, erroneamente, indurre a credere che la Simulmondo non rientrasse fra le società finanziate dalla Philips. La situazione è, invece, ben diversa: la Simulmondo è l'unica società italiana il cui progetto di *software entertainment* sia direttamente finanziato dalla Philips. Nel tentativo di fornirvi sempre un'informazione chiara e completa, abbiamo ritenuto necessario delineare meglio la situazione.

disponibile
da Dicembre
per AMIGA e P.C.

NIPPON SAFES INC.

Natali

Lo troverete anche nei migliori negozi di elettrodomestici / Hi-Fi / TV

Distributore esclusivo per l'Italia
TREND ITALIA s.r.l.
Tel. (010) 314110

http://speccy.altervista.org/

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
Via Cervino 90/A
41100 MODENA

euro bit international

PUOI ORDINARE VIA FAX ALLO 059/ 252382 24 ORE SU 24
PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI TELEFONANDO ALLO 059/ 254514

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

Le nostre mega offerte dischetti bulk e marcati a partire da L. 900.000

PERSONAL COMPUTER DA L.700.000
IBM COMP. MS-DOS PERSONAL COMPUTER 286/386/486
A PREZZI ECCEZIONALI!!!
LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

Tutte le novità DOS 3" 1/2 con sconto del listino del 10%

Titolo	Prezzo
European Champion	L. ..69.000
Robin Hood	L. ..49.900
Epic	L. ..69.000
Star Trek 25 Annivers.	L. ..59.900
Gobliins	L. ..49.900
Monkey Island I	L. ..89.900
Monkey Island II	L. ..99.900
Dylan Dog	L. ..69.000
King Quest' V	L. ..89.900
The Simpsons	L. ..39.900
Rolling Ronnie	L. ..29.900
The Blues Brothers	L. ..39.900
Dune	L. ..69.900
Pacific Island	L. ..69.900
Lemmings	L. ..69.900
Wrestling Wwf	L. ..39.900
Birds of Prey	L. ..79.900
Eye of Beholder	L. ..59.900
Prince of Persia	L. ..39.900
Super Tetris	L. ..79.900
Civilization	L. ..89.900
Another World	L. ..69.900
Chess Champion	L. ..59.900
De Lux Strip Poker	L. ..59.900
Fascination	L. ..69.900
Golden Axe	L. ..19.000
Millemiglia	L. ..59.900
Indiana Jones 4 Action	L. ..69.900
Indiana Jones 4 Adventure con cappellino omaggio	L. ..89.900
Turtles	L. ..25.000
Battlechess	L. ..35.000
Commander Keen	L. ..18.500
Mahjongg	L. ..18.500
Castles	L. ..59.900
Castles Data	L. ..39.900
Harpoon Bat	L. ..69.900
Harpoon Game	L. ..39.900
Mad Tv	L. ..35.000
Faerghail	L. ..35.000
Pacific Island	L. ..59.900
Roger Rabbit	L. ..59.900
Euro Football Championship	L. ..69.900
F1 Grand Prix	L. ..25.000
Powermonger	L. ..79.900
Championship of Europe	L. ..69.900
Eternam	L. ..69.900
Falcon 3	L. ..99.900
Maniac Mansion	L. ..79.900
Realms	L. ..69.900
Animation Studio Disney	L. 220.000

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Full Metal Planets	L. 25.000	Budokan	L. 35.000
Skidoo	L. 25.000	Dama	L. 25.000
Red October	L. 25.000	Age	L. 69.900
Stormovik	L. 69.900	Dick Tracy	L. 79.900
Geisha	L. 69.900	Double Dragon II	L. 20.000

Joystik a partire da L. 29.900

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Clik Clak	L. 35.500	Chess	L. 69.000
Espana Games 92	L. 59.900	Chuck Yager' s Air Combat	L. 69.900
Jpp' s Goal Busters	L. 69.900	Secret Weapons	L. 79.900
Worlds at War	L. 35.000	The Carl Lewis Challeng	L. 69.900
World Class Sargon 5			

Mouse a partire da L. 20.000

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
Legend of Djel	L. 25.000	Honk Kong Mahjong	L. 89.900
Populous	L. 28.000	Darklands	L. 119.000
Marble Madness	L. 15.000	Heroes of the 357TH	L. 69.900
The Magic Candle 2	L. 69.900	Le Giovani Marmotte	L. 49.900
Quest Glory	L. 89.900	Italia 90	L. 69.900
Pga Tour Golf	L. 59.900		

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners, Adlib, Soundblaster, Soundmaster, Soundsource,
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L.150.000
ulteriore sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 FAX 059/252382
TUTTI I GIORNI
TRANNE IL LUNEDI'

Titolo	Prezzo
Theatro of War	L. ..79.900
The Basket Manager	L. ..35.000
7 Colors	L. ..59.900
Welltris	L. ..39.900
Alfa Wawes	L. ..39.900
Sea Soft & Sun	L. ..59.900
Pop Up	L. ..30.000
Simulsports	L. ..59.900
Sky or Die	L. ..30.000
Asterix	L. ..15.000
Star Fleet 1	L. ..15.000
The Grate Escape	L. ..15.000
The Supercars	L. ..15.000
Action Service	L. ..15.000
The Temple	L. ..15.000
Empire	L. ..15.000
Platoon	L. ..15.000
Skyfox II	L. ..15.000
Marble Madness	L. ..15.000
Purple Saturn Day	L. ..15.000
The Last Mission	L. ..15.000
The Duel	L. ..15.000
Neuromancer	L. ..15.000
Phm Pegasus	L. ..15.000
La Quete du Temps	L. ..15.000
Mystical	L. ..35.000
Associa	L. ..45.000
Test Drive III	L. ..30.000
Powerboat U.S.A	L. ..25.000
Hard Nova	L. ..29.900
Austerliz	L. ..15.000
Star Glider II	L. ..15.000
Conflict Europe	L. ..15.000
Oil Imperium	L. ..15.000
Grand Monster Slam	L. ..15.000
Sim City Desk	L. ..15.000
Ritrova la Storia	L. ..39.900
Fuori l'Intruso	L. ..39.900
Il Dromedario Jo III	L. ..45.000
Il Dromedario Jo IV	L. ..45.000
Il Dromedario Jo V	L. ..45.000
L'Inglese 1	L. ..45.000
L'Inglese 2	L. ..45.000
L'Inglese 3 Oxford	L. ..59.000
Orizzonti	L. ..45.000
Paris - Dakar + 10 Game + Intersound	L. ..50.000
Memorizza	L. ..29.000
Paperon De' Paperoni	L. ..45.000
I TRE Porcellini	L. ..45.000
Cappuccetto Rosso	L. ..55.000
Baba Yaga	L. ..55.000

http://speccy.altervista.org/

SIM-ILE A UNO SHOW

Nei giorni tra il 17 e il 21 Settembre, si è svolta a Milano la 25° edizione del SIM HI-FI IVES. Naturalmente la redazione di K non poteva mancare e, in occasione del tanto atteso evento, si è presentata al gran completo. Vediamo com'è andata...

Sono loro! da sinistra a destra MBF, Biomassa e Dupont alias Alex Pasetto!

Definirla semplicemente fiera potrebbe essere un'offesa, dato che il SIM HI-FI IVES '92 si è caratterizzato, soprattutto, per le moltissime attività organizzate all'interno dei padiglioni. Protagonisti indiscussi sono stati i vari Network Radiofonici che, in collaborazione con gli espositori, hanno organizzato giochi, sfide e altre trovate assoldando come concorrenti i visitatori stessi.

Da segnalare anche la presenza di moltissimi cantanti e personaggi famosi che, per l'occasione, sono stati intervistati in diretta radiofonica sotto gli occhi del pubblico. E non è finita! Tra i vari stand si poteva vedere di tutto, dalla Formula 1 di Alesi, ai vari spogliarelli, e persino assistere ad alcuni incontri di catch femminile.

Anche l'industria dei videogiochi ha saputo dare spettacolo e questo grazie ai due campionati italiani che si sono svolti nella "Sala Videogiochi" del padiglione 16: il Virtual Trophy e la fase finale del I° Campionato Italiano di Videogiochi, organizzati rispettivamente dalla R&C Elgra e dalla Rizzoli Grandi Opere in collaborazione con Giochi Preziosi, K e Game Power.

Per quanto riguarda le novità c'è solo da segnalare la presentazione ufficiale del MegaCD da parte della Sega. La Nintendo, purtroppo, non era presente alla manifestazione e chi si aspettava di trovare il SNES in veste ufficiale è rimasto deluso.

TORNEI E CONCORSI

Come detto, gli eventi videoludici più eccitanti sono stati la fase finale del I° Camionato Italiano di Videogiochi e il I° Virtual Trophy. Lo ha disputato, "Sala Videogiochi", nonostante fosse una zona scomoda e difficile da raggiungere, è stata una delle più visitate.

Per quanto riguarda il Campionato Italiano, i 6 finalisti si sono sfidati a *Olimpic Gold*, per Master System, ripresi dalle telecamere di Italia 7 che in collaborazione con la Giochi Preziosi aveva organizzato una telecronaca del torneo. Il commento era affidato a Stefano Gallarini, aiutato dal nostro mitico MBF e da Giorgia "Red Fury" Fantin. La trasmissione dovrebbe andare in onda verso novembre.

Il Virtual Trophy era invece disputato su *NightMare*, un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizza il sistema Virtuality della W Industries distribuito in Italia dalla R&C Elgra. Il torneo ha visto un numero assai elevato di iscrizioni: tra i richiedenti sono stati selezionati 192 concorrenti (più 20 riserve) che si sono scontrati ad eliminazione diretta (64 concorrenti per ciascuna delle prime tre giornate della fiera) designando 4 finalisti per ogni giornata.

I 12 finalisti si sono poi scontrati in un girone all'italiana nell'ultima giornata. La finale è stata ripresa da Rai 1 (che la trasmetterà in occasione di uno speciale del dipartimento Scuola Educazione sulla realtà virtuale) e il vincitore (Fabio Massa, un nostro collaboratore), oltre a essersi guadagnato una bicicletta nuova, dovrà affrontare il campione della R&C Elgra nel corso della trasmissione "La Grande Sfida" presentata da Gerry Scotti.

Anche K ha voluto "farsi sentire" organizzando delle sfide di *Sensible Soccer* e di *Lotus II* a quattro giocatori. Purtroppo non c'è stata nessuna Sfida al Programmatore come quella che si disputò tre anni fa (per l'occasione Eric Matthews dei Bitmap Brothers e i Fratelli Dardari sfidarono il pubblico rispettivamente a *Speedball* e *Italy '90 Soccer*), ma i visitatori hanno apprezzato ugualmente l'iniziativa iscrivendosi in gran numero.

In conclusione si è trattato di un'edizione del SIM che forse non ha brillato per le novità, ma che sicuramente, grazie ad alcune iniziative di richiamo, è riuscita a mantenere vivo l'interesse del pubblico per il settore videoludico.

Ecco i quattro fortunati (più che altro, abili) vincitori del torneo di Sensible Soccer che si è tenuto al Sim-HiFi Ives di quest'anno.

... panoramica in visione isometrica a 256 colori dello stand di K e Game Power ... e notare, sotto i numeri di GP esposti, Dupont che imbonisce la folla.

a cura di Derek delaFuente e Andrea Minini

Ebbene sì, a quanto pare, e nonostante ciò che si sente in giro, questo periodo è abbastanza ricco per gli utenti Amiga: Legends of Valour e Lionheart aprono nuovi fronti per il sistema Commodore. Ma i possessori di PC non ce ne vogliano; e, d'altra parte, come potrebbero, con un gioco come X-Wing in arrivo? In quanto ad Andrea Minini, il suo record, questo mese, è salito a 525 telefonate.

The Walker

DMA/Psygnosis

I DMA sono uno dei gruppi di designer migliori della Psygnosis (i programmatori di *Lemmings*), e ora stanno preparando tre nuovi giochi che dovrebbero uscire entro Natale.

Questo *Walker* (previsto per Amiga) è stato ispirato loro due anni fa da un demo del gruppo tedesco dei Red Sector che mostrava un grande meccanismo semovente in uno scenario futuristico.

Lo sprite riempiva lo schermo e l'animazione era tecnicamente all'avanguardia, ma erano necessari tre dischetti di dati compattati per mostrare quella brevissima sequenza.

Quest'idea di un grosso robot con un'ampia possibilità di movimenti diede ai ragazzi della DMA l'ispirazione per disegnare uno sprite simile e costruirci intorno un gioco: così, dopo due anni di progetti e di prove, è stato realizzato *The Walker*.

A prima vista il gioco sembra basilare, ma appena si entra nell'azione si viene coinvolti dalla semplicità dei comandi di controllo e dalla storia.

Centinaia di piccoli combattenti simili a formiche appaiono da ogni punto possibile dello schermo per sparare al Walker, che è circa 100 volte più grande degli sprite nemici ed è talmente flessibile che può ruotare i suoi cannoni per sparare tutt'intorno mentre la parte principale del corpo rimane nella stessa posizione.

I cannoni sparano come mitragliatrici ad una frequenza di dieci colpi al secondo facendo letteralmente a pezzi i soldati nemici.

Il gioco non è, tuttavia, così facile come poteva sembrare nella demo presentata da David Jones: ci sono cecchini molto precisi nei loro colpi, nascosti dietro le rocce; i nemici diventano sempre più grandi man mano che la difficoltà aumenta fino ad arrivare a carri armati ed elicotteri grandi quasi quanto il Walker: ma niente paura! Disponete di missili teleguidati con cui potete mandarli in mille pezzi.

Sullo schermo avete lo status dei danni del Walker, la temperatura dei cannoni, e gli scudi. Abbiamo visto e giocato molti sparatutto ma ancora una volta i DMA sono riusciti ad aggiungere un'atmosfera ed un concetto unici, creando qualcosa di nuovo ed estremamente giocabile.

È uno di quei giochi che sembrano semplici ad una prima occhiata, ma che dovrete giocare veramente a lungo per apprezzare a fondo.

Lemmings II

Psygnosis

È probabile che questo seguito abbia un impatto ancora maggiore di quello del gioco originale, pur non avendo una presentazione molto diversa o sprite più grandi. Per la verità, *Lemmings II* lancia una delle sfide più intelligenti degli ultimi tempi.

Ora i *Lemming* hanno maggiori possibilità di interazione con il giocatore; gli schemi sono così difficili che non si riesce ad immaginare come i DMA siano riusciti ad inserire trovate innovative in un gioco già così vasto.

Il concetto è sempre lo stesso, ma ora la "barra" di comando contiene molte più opzioni ed oggetti con cui interagire, inoltre non c'è un limite di tempo: stavolta è il numero di lemming che si riescono a salvare e a far arrivare allo schermo successivo che influenza la durata della partita.

Il gioco ha cinque diversi schemi intervallati da scenette umoristiche. Un esempio dei nuovi comandi inseriti è il palloncino: se lo selezionate e poi indicate un lemming con un puntatore, questi inizierà a fluttuare in aria. Oppure il ventaglio, con cui potrete direzionare i lemming fluttuanti. Quando infine il poveretto sarà arrivato sull'obiettivo potrete usare un suo collega per sparare al palloncino e farlo atterrare. Potrebbe sembrare facile, ma non lo è e, in realtà, richiede una certa abilità.

In questo nuovo gioco (sottotitolato *Le Tribù*) ci sono molti ambienti diversi: "l'Esterno", "il Medioevo", "la Spiaggia", "Sport", "il Circo", "le Caverne", "Egitto", "Highland", "le Ombre", "Classic" e "lo Spazio".

Ognuno di questi scenari ha una grafica particolare che stimolano il giocatore a proseguire per scoprire quali innovazioni ed idee siano state inserite più avanti. Tre dei canali audio sono dedicati alle quindici musiche che creano l'atmosfera particolare di ogni tribù, mentre il quarto riproduce gli effetti sonori.

Lo scopo è di salvare più lemming possibile dalle dodici tribù, e ogni volta che completate gli scenari di una di queste, vi viene dato in premio il pezzo di un talismano. Più tribù portate in salvo e più pezzi guadagnate, fino ad arrivare al talismano completo che può essere di bronzo, d'argento o d'oro a seconda del numero totale dei lemming salvati. Non sarà facile, comunque: gli schemi sono più ampi e lo scrolling è nelle quattro direzioni, quindi è ancora più arduo tenere d'occhio tutti i lemming. Ci sono anche lemming ladri, quindi attenzione! Il gioco prevede dei particolari in più con un MB e due MB di Chip RAM. Speriamo di poterlo recensire nel numero di dicembre.

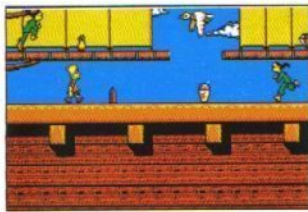
Bart VS. the World

Acclaim

Il gruppo Arc, uno dei più importanti non soltanto nel campo delle console ma anche in quello dei giochi per computer, che attualmente sta preparando molti giochi per case come la Virgin o la Grandslam, sta inoltre convertendo la versione NES di questo gioco per Amiga.

Lo scenario del gioco è incentrato su Bart ed i suoi amici, tratti dalla serie televisiva. Si muove in quattro continenti: dalla Cina al Polo Nord, dall'Egitto

http://speccy.altervista.org/

ad Hollywood, su diciotto livelli di piattaforme. Uno degli scopi principali è aiutare Krusty, l'amico di Bart, e per far ciò è necessario raccogliere nei vari schermi gli oggetti che portano il suo nome.

Lungo la strada il piccolo Bart potrà essere aiutato dai suoi familiari: Marge, Maggie e Lisa; inoltre raccogliere un "Bartman" gli permetterà di volare e di accedere ad alcuni dei sotto-giochi inclusi: le Slot Machine, Puzzle (tipo gioco del tredici), il Simpson's Trivia Quiz (domande sulla famosa famiglia a cartoni animati), il vecchio gioco delle Tre Carte, una versione semplificata dello Shanghai.

In Cina il nostro eroe dovrà affrontare mostri marini ed il mitico Fu Manchu; ad Hollywood il gioco verrà presentato da scenari cinematografici...La peste è dotata di bombe con cui spazzare via chiunque osi tenergli testa!

Il gioco è vasto e dovrebbe essere disponibile verso Natale per la versione Amiga. La "palette" dispone di sedici tonalità di colori e la grafica è stata modellata sulla versione per NES (non troppo esaltante, vero?).

Street Fighter II

US Gold

Il più popolare coin-op degli ultimi cinque anni! Questa l'unica definizione possibile per *Street Fighter 2*. Mai nelle sale giochi si erano verificate simili code per giocare, mai quattro e più cabinati dello stesso gioco erano stati acquistati dai gestori, insomma stiamo parlando di un successo senza precedenti.

Ora, dopo che gli utenti Amiga hanno lasciato il cuore insieme alle immagini della versione per Super NES, la US Gold viene in soccorso di tanti poveri videogiocatori disperati. La Creative Materials sta sviluppando il gioco per l'Amiga e considerando i suoi precedenti (*Final Fight* e *The Godfather*) la conversione non dovrebbe essere male (speriamo!). Il gioco utilizzerà 32 colori e disporrà di 3 sistemi di controllo differenti: uno con un joypad a due pulsanti, uno con un joystick normale e l'ultimo che sfrutterà joystick e tastiera per offrire una maggior varietà di mosse. I fondali, purtroppo, non saranno animati ma, in compenso, manterranno un grado elevato di somiglianza a quelli originali. Il sonoro sarà virtualmente identico a quello del coin-op, con tanto di voci digitalizzate (ma, del resto, considerando la qualità del chip audio dell'Amiga era lecito aspettarselo). L'uscita è prevista per il mese di dicembre (solo per Amiga con 1 Mb di RAM) e... indovinate chi salirà in testa alle classifiche di vendita?

Lionheart

Thalion

Ormai le case di software che proclamano di essere in grado di riprodurre la qualità dei giochi per console sull'Amiga sono più numerose dei bagnanti che affollano le spiagge di Riccione a Ferragosto. Nonostante questo *Lionheart* potrebbe avere tutte le carte in regola per garantirvi ore e ore di divertimento. I livelli di parallasse sono innumerevoli e sono utilizzati in un modo tale da ottenere un effetto di rotazione molto simile a quello del Super NES. Il demo che abbiamo potuto vedere comprendeva solo un livello ma era già abbastanza impressionante tecnicamente: le musiche, gli effetti sonori, i colori, tutto è utilizzato al meglio, sfruttando le caratteristiche della macchina fino in fondo. Ovviamente non mancheranno piattaforme, mostri, guardiani di fine livello e tutti gli altri ingredienti che contribuiscono a creare un "hack'n'slash" di successo. Dai programmatori tedeschi, finora, sono sempre giunti dei capolavori di programmazione e sembra che *Lionheart* non sia destinato a sfigurare. Previsto per Amiga (1 Mb!) a Natale.

Legends of Valour I - The Dawning

US Gold

A dicembre anche gli utenti Amiga potranno gioire dell'esperienza di un'avventura virtuale! *Legends of Valour* utilizzerà, infatti, la stessa tecnica già vista in *Ultima Underworld*, ottimizzando però il codice della versione per il 16 bit Commodore, in modo da poter garantire un'esperienza di gioco non frustrante anche agli utenti di macchine non accelerate. Il gioco sarà disponibile anche per PC ma, sicuramente, la versione più innovativa sarà quella per Amiga: dopotutto gli utenti MS/DOS sono già abituati a certe meraviglie. Per migliorare la velocità di animazione sarà possibile ridurre le dimensioni della finestra di gioco e vi possiamo garantire che, con la finestra ridotta, anche su un Amiga 500 i movimenti sono decisamente veloci. Il livello di dettaglio è elevato in entrambe le configurazioni: nella città in cui ci si muove sono presenti centinaia di edifici, ognuno con il suo mobilio e con le sue finestre da cui, ovviamente, è possibile sbirciare.

Come sempre non mancano i dungeon: ce ne sono almeno una dozzina pronti da esplorare e con moltitudini di mostri infuriati da affrontare.

Per saperne di più non resta che aspettare il prossimo numero in cui contiamo di fornirvi una recensione completa.

X-Wing

Lucas Arts

È dal lontano 1977 che schiere di videogiocatori sognano di poter pilotare sulle loro macchine da gioco uno dei caccia ala X di *Guerre Stellari*. Ora questo sogno si sta per trasformare in realtà: la Lucas Arts deve infatti lanciare *X-Wing*, un simulatore di combattimenti spaziali, ambientato nell'universo della saga fantascientifica più famosa del mondo.

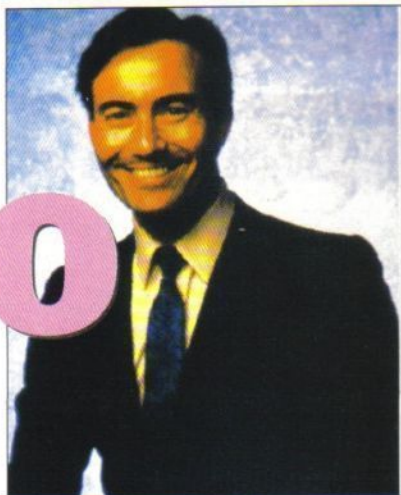
A vostra disposizione avrete sia i caccia ala X, sia quelli ala A e ala Y, ovviamente ciascuno dei tre avrà le proprie caratteristiche che lo distingueranno in fase di combattimento. Come nei film interpreterete la parte di un giovane pilota che comincia a farsi le ossa nelle file della ribellione, potrete giocare tre campagne diverse, ognuna composta da dieci e più missioni.

Il gioco si avvarrà delle tecniche di programmazione già viste in *Secret Weapons of the Luftwaffe*, ovviamente riviste e migliorate, e del fantastico sistema sonoro *Imuse* che garantisce una colonna sonora interattiva. Ovviamente il paragone con la serie di *Wing Commander* sarà inevitabile, entrambi i giochi, infatti, sfruttano degli intermezzi grafici per collegare le varie missioni all'interno di una trama in costante evoluzione. In ogni caso, le promesse della Lucas Arts fanno sperare in un prodotto di alta qualità, che non mancherà di appassionare tutti i numerosi appassionati della serie di *Guerre Stellari*, per tutti gli altri bisognerà aspettare l'arrivo del gioco finito e, come al solito, la nostra recensione completa.

http://speccy.altervista.org/

Giocare nel 2000

Trip Hawkins, presidente della Electronic Arts

In campo informatico un anno equivale a un secolo, e fare delle previsioni è difficile se non impossibile, ma quando a parlare è il presidente della Electronic Arts le cose cambiano.

In un discorso tenutosi a Los Angeles nel dicembre dello scorso anno durante il convegno "Intertainment '91", Trip Hawkins, presidente della Electronic Arts, delineava il futuro del multimediale per questo decennio.

Pubblicare un intervento vecchio di un anno potrà sembrare come servire della minestra riscaldata, ma pensiamo che una volta che l'avrete letto converrete con noi che è tutt'ora di grande attualità. Anzi, se avessimo taciuto la data di questo intervento nessuno si sarebbe accorto che risale al dicembre del '91.

In effetti, Hawkins parla - a un pubblico di addetti ai lavori del settore informatico e cinematografico - di progetti a lungo termine, di ipotesi future la cui fattibilità è ancora tutta da verificare. Non c'è niente di quello che segue che è stato reso obsoleto dai fatti. D'altro canto, le opinioni di Trip Hawkins su un mondo, quello del software ludico, che conosce da più di una decina d'anni hanno un potere rivelatore, facendoci aprire gli occhi su alcuni degli aspetti più complessi di quello che per molti di noi è un semplice divertimento.

In questi ultimi mesi, Hawkins è passato alla guida del progetto CD nato dalla collaborazione tra Matsushita, Warner ed Electronic Arts. Progetto che, a giudicare dalle ultime voci che circolano nell'ambiente (si parla di tecnologie RISC realizzate dagli stessi designer del chip set Amiga), sembra possa costituire un deciso passo in avanti nel tentativo di portare il multimedia al mercato di massa.

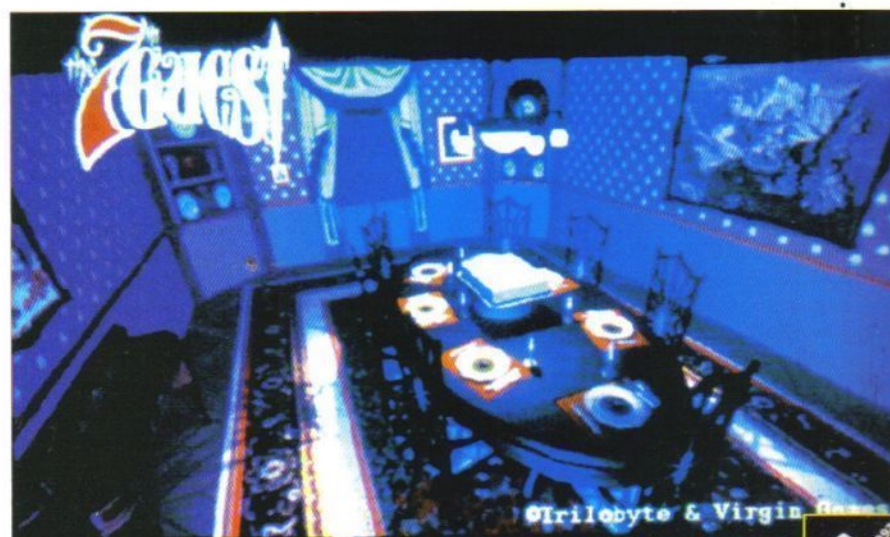
Leggendo oggi l'intervento di Hawkins, di cui pubblichiamo un ampia sintesi (il testo integrale è lungo ben 14 cartelle), ci si può rendere conto di come la EA stia cercando in ogni modo di guidare il mercato nella direzione che ritiene migliore per tutti. Giudicate voi...

"Perché ci troviamo qui? Fondamentalmente per risolvere un problema matematico, e cioè il mistero dei dodici miliardi di dollari scomparsi. Lasciate che vi spieghi.

Se mettiamo a confronto il fatturato dell'industria cinematografica con quello delle industrie che si occupano di divertimento interattivo, notiamo che sono all'incirca delle stesse dimensioni. Il totale ricavato dalla vendita di biglietti delle sale cinematografiche l'anno scorso negli Stati Uniti era di 5 miliardi di dollari circa, mentre sono stati spesi più soldi per i coin-op a furia di monetine, circa 7 miliardi di dollari. Se un mercato ha la possibilità di entrare nelle case, è destinato ad ingrandirsi, poiché è molto più facile e comodo divertirsi a casa propria. Sempre confrontando i dati riscontrati durante lo scorso anno in America, vediamo che il mercato dell'home video si aggira intorno ai 14 miliardi di dollari, circa il triplo di quello cinematografico. Verrebbe da chiedersi perché, e la risposta è molto semplice. Perché esiste il sistema VHS: ottima qualità, buon prezzo e standard unico e universale... e questo da solo ha trainato il mercato fino alla cifra sopracitata, soltanto negli Stati Uniti; il che, naturalmente, significa che il mercato mondiale è molto, molto più ampio.

Osservando il mercato del divertimento interattivo abbiamo quei 7 miliardi di dollari dei coin-op a cui possiamo aggiungere tutti i differenti formati esistenti: Nintendo, Sega, NEC, IBM, Apple, Commodore, ecc. L'intero fatturato del software l'anno scorso è stato di 2 miliardi di dollari... invece che 14 miliardi.

Sembra uno di quei problemi di algebra che si svolgono alle medie: trovare l'incognita. Dove sono quei 12 miliardi di dollari mancanti? La mia personale speranza è che per la metà degli anni '90 si potrà avere a casa propria un sistema universale che riunisca tutte le forme digitali di divertimento, sia passive che interattive - e se ciò accadrà riusciremo a recuperare quei 12 miliardi di dollari. Naturalmente sarà un computer, e quindi una fantastica macchina per giocare, per le simulazioni, per il cinema interattivo, la televisione interattiva e il software educativo.

Potrebbe avere mille tipi di applicazioni, come fare la spesa, compiere operazioni bancarie, scattare fotografie e molto altro ancora. Ma oltre ad essere un computer, sarà un ricevitore di TV via cavo, e visto che la TV via cavo si doterà presto di una rete

7th Guest della Trilobyte/Virgin Games, il gioco per CD-ROM che secondo molti sarà la prima pietra miliare dell'intrattenimento multimediale.

Giocare nel 2000

Il CD-I della Philips. La società olandese è stata la prima ad annunciare un lettore CD per applicazioni multimediali, ma il primo modello ha raggiunto i consumatori italiani solo in questi giorni.

a fibre ottiche sarà necessario un terminale computerizzato. Perché quando si passerà da 60 canali (l'offerta di canali di un sistema di TV via cavo odierno) a 1000 canali, l'utente non se ne starà lì a farli scorrere col telecomando - avrà bisogno di un computer che gli permetta di interagire con una simile sistema e lo aiuti a trovare le informazioni di cui ha bisogno.

Naturalmente, se questo ricevitore - questa scatola - utilizzasse la tecnologia CD ROM, si potrebbe ascoltare musica o assistere a spettacoli cinematografici digitali. Quindi si potrebbe avere una scatola che copre tutti i settori dell'entertainment. E questa scatola potrebbe essere la stessa usata dagli studenti a scuola, la stessa impiegata nelle applicazioni di formazione professionale, fino a diventare onnipresente come il VHS.

Ora tutto si riduce a vedere come la nostra industria possa raggiungere un risultato simile nei prossimi cinque o dieci anni. Ecco perché siamo qui ed ecco di cosa voglio parlarvi: di questo sogno che riguarda l'industria del software, l'industria dell'hardware e l'industria dei mass media".

HARDWARE

"Ci sono circa quindici sistemi di CD ROM, diversi ed incompatibili tra loro, che sono già stati introdotti sul mercato, e almeno sei ricevitori di TV via cavo, anch'essi incompatibili tra loro: ci troviamo quindi di fronte a venti tecnologie diverse in competizione per la stessa fetta di mercato.

L'incompatibilità di queste macchine è un gravissimo problema: non si tratta del problema che si può riscontrare tra VHS e Betamax, poiché qui si parla di un sistema di sviluppo e non semplicemente di un sistema di registrazione. Con il software per computer si tratta fondamentalmente di un discorso di progettazione, sviluppo e realizzazione: sarebbe come prendere una BMW e tentare di trasformarla in una Mercedes con un martello.

In alternativa, abbiamo l'opportunità di creare un 'cavallo di Troia' che convogli tutte queste opportunità nelle case degli utenti... perché tutti questi frammenti di mercato - musica, cinema, TV via cavo, computer, video giochi - hanno bisogno della stessa cosa! Perciò se prendiamo tutte queste applicazioni e le infiliamo in una scatoletta, prima o poi sicuramente qualcuno troverà una buona ragione per acquistarla. Ed è probabile che siano applicazioni quali la musica, il cinema e le trasmissioni via cavo che porteranno al successo quest'installazione di base piuttosto che le applicazioni interattive, proprio perché queste ultime sono nuove, e perciò meno comprensibili dal grande pubblico.

Ci sono due tipi di domanda: chi vuole un sistema 'home office' e chi vuole un videogame. Nel primo caso è probabile che la scelta cada su un PC compatibile (o su un Macintosh), nel secondo potrà cadere su una macchina a 16-bit, di un costo approssimativamente inferiore ai 200 dollari. Questo delle cartucce per le console a 16-bit è il mercato più in crescita al giorno d'oggi. E questo riguarda da molto vicino un eventuale progetto di console multimediale, perché chi acquista una macchina a 16-bit spendendo 150 dollari e giudica il sonoro e la grafica sullo schermo, difficilmente si convincerà ad acquistare una simile macchina con un lettore CD ROM, poiché, non essendo il modo in cui vengono immagazzinati i dati ad influenzare la precisione e la definizione del sistema, ma l'architettura della macchina stessa, le differenze sarebbero difficilmente riscontrabili. Mettere un lettore CD ROM in una macchina a 16-bit sarebbe come cercare di trainare un TIR con una bicicletta. Quindi è innanzitutto un problema di hardware - che non è competitivo. In secondo luogo, tutti i formati CD annunciati si focalizzano esclusivamente su una parte ristretta del mercato.

Un altro aspetto del problema è la tecnologia di compressione, che, nonostante venga discussa e studiata negli ambienti informatici, interessa soprattutto le case cinematografiche, perché saranno loro ad avere il problema di comprimere immagini video. La mia personale opinione, riguardo a un sistema multimediale, è che la macchina dovrebbe avere un'immagine di qualità 'broadcast' (cioè professionale, NdR), che è superiore a quella del VHS, una qualità audio da CD, che è superiore a quella di un televisore, e la possibilità di mettere almeno un'ora o più di programma su un singolo CD-ROM. Attualmente, questi standard sono molto difficili da raggiungere. Un'altra area, a mio parere ancora più importante per le applicazioni interattive, è l'animazione. Non basta inserire immagini video su un CD-ROM perché semplicemente si trasformerebbe il computer in un VCR digitale. La vera ragione per cui uno compra qualcosa di interattivo è perché vuole interagire. E se uno interagisce, vuole interagire in tempo reale. Facciamo un esempio. Ammettiamo che stiate pilotando un aereo in una simulazione e muovete la cloche verso destra: quanto velocemente dovranno cambiare i pixel sullo schermo per darvi l'impressione di essere veramente alla guida di un aereo? Il calcolo può essere fatto in termini di pixel al secondo, ma il risultato finale deve essere come nella realtà. Quindi, la pietra di paragone sarà ovviamente la televisione, che ha una frequenza di animazione di circa sei milioni di pixel per secondo (ovvero elabora 30 fotogrammi - 25 nel sistema PAL - al secondo).

I video game a 16-bit, i personal computer e i CD ROM hanno invece una frequenza di animazione di un milione di pixel al secondo: molto meno di ciò che riesce a fare la televisione.

Potreste prendere un ragazzino e dirgli: 'Ok, vedi quel coso sullo schermo? Quella è la tua astronave. Ora devi andare sul pianeta X a salvare la principessa', e probabilmente lui vi risponderà: 'Va bene, andiamo!'. Ma un adulto vi risponderebbe: 'Quella non sembra affatto un'astronave, e io non voglio andare su nessun pianeta X!'. Ci sono differenze enormi tra il coinvolgimento fantastico-emotivo di un bambino e quello di un adulto; e io credo che finché non raggiungeremo una definizione all'altezza di quella di un normale televisore sarà molto difficile riuscire a coinvolgere un adulto. Una volta fatto questo il soggetto in questione può realmente cominciare a pensare alla cosa come ad una sorta di TV interattiva, e allora potrete dirgli: 'Fino ad ora sei stato lì a guardare la TV, ma ora puoi interagire con lo spettacolo, controllarlo, crearlo secondo i tuoi desideri!', e finalmente il coinvolgimento sarà totale.

Tornando a parlare di CD ROM, bisogna dire che attualmente sono troppo lenti sia in termini di velocità di trasferimento che di tempo di accesso. Per migliorare le capacità di un CD ROM si potrebbe utilizzare, per esempio, una tecnologia di compressione che consenta di aumentare la velo-

http://speccy.altervista.org/

cità di trasferimento; oppure aumentare la velocità di rotazione del disco, per velocizzare sia il trasferimento che l'accesso; oppure, infine, arrivare all'uso di differenti tipi di laser (a luce blu, per esempio) che permettono una maggiore densità dei dati sul disco e quindi aumentano la velocità di accesso e trasferimento.

Un altro fattore di primaria importanza è rappresentato dall'interfaccia utente. La gente ha la tendenza di complicare i computer: quando ero alla Apple, molto tempo fa, facevo parte di un gruppo il cui compito era quello di sviluppare un'interfaccia grafica. Ci trovammo di fronte a diverse scelte. Ad esempio, scoppiò una vera e propria guerra di religione su quanti pulsanti avrebbe dovuto avere il mouse. C'era chi sosteneva che avrebbe potuto averne almeno cinque o sei e chi, come me, sosteneva che 'se c'è soltanto un bottone la gente non dovrà chiedersi quale schiacciare!'. In un sistema ben progettato ci sono pochissime cose da fare, in modo che la scelta per l'utente risulti ovvia.

L'ultimo argomento che riguarda l'hardware è il prezzo. Quanto è disposta, la gente, a pagare un sistema del genere? Il fulcro della questione sta nella differenza tra lanciare qualcosa di 'migliore' e qualcosa di 'nuovo'...è molto più facile introdurre qualcosa di 'migliore'. Prendete il mercato musicale: quando sono stati introdotti i CD audio, c'erano 92 milioni di persone che sapevano già cos'è la musica: l'amavano e compravano registrazioni su nastro o su vinile. Se consideriamo anche soltanto un 8% di cosiddetti 'innovatori' rimangono comunque molti milioni di possibili acquirenti e quindi è presumibile che il lancio di un sistema musicale 'migliore' abbia successo. Non importa quale sia il prezzo, anche perché una volta che viene introdotto il prodotto sul mercato, i prezzi cominciano automaticamente a scendere.

Se si lancia, invece, qualcosa di completamente nuovo, le cose sono completamente diverse. Bisogna spiegare agli acquirenti di cosa si tratta e perché dovrebbero comprarlo. Questa è la ragione per cui nella nostra industria si parla di computer e multimedia e CD-ROM. Perché queste cose sono in giro da parecchio tempo e quando la Nintendo ha annunciato il suo sistema CD-ROM ha detto: costerà 99 dollari, vendite previste 50 milioni di pezzi in tutto il mondo. I due elementi chiave sono il prezzo, ma anche il fatto che il prodotto è indirizzato a chi già conosce i videogiochi e sa cosa si può fare con un CD-ROM.

Quindi, in conclusione, la famosa scatola di cui ho parlato all'inizio dovrebbe costare intorno ai 500 dollari e dovrebbe essere presentata come un sistema audio e cinematografico/televisivo (il cavallo di Troia di cui sopra). Raggiungere questi obiettivi significa aver realizzato il primo passo".

SOFTWARE

"Parliamo ora di software. Prima di tutto, per avere del software è necessario che esistano delle case di software. Voglio dire, quante case di software stanno davvero facendo soldi? E sto parlando di software multimediale e per computer... queste case negli ultimi anni hanno visto diminuire sempre di più i loro volumi di vendita. Con tutto il rispetto verso la tecnologia multi-mediale, quello di cui hanno veramente bisogno le case di software sono i clienti. Non ci sono milioni di persone con il loro lettore pronto in attesa del nostro software. E questa è una delle ragioni per cui l'Electronic Arts non ha ancora realizzato software per CD-ROM (e vale ancora tutt'oggi, NdR).

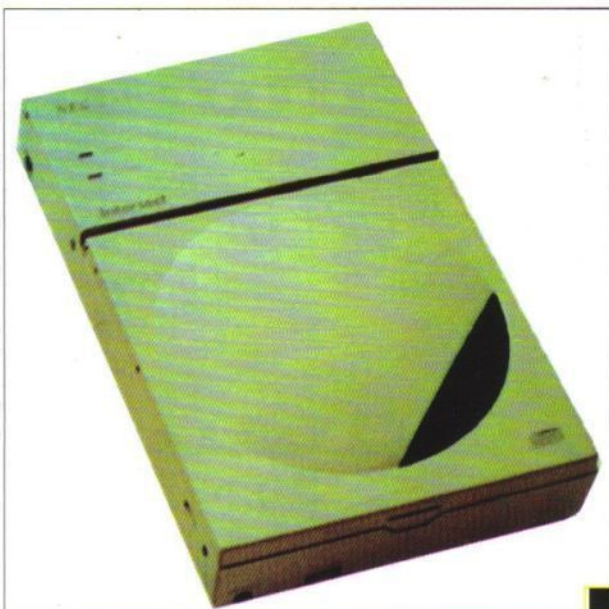
La settimana scorsa parlavo con Ken Williams della Sierra e mi diceva che 'la versione di Mother Goose su CD-ROM ha venduto molto bene'. 'Quanti?', gli ho chiesto io. 'Seimila' ha risposto...Ho pensato: 'Accidenti, abbiamo venduto duecentomila copie di N.H.L. Hockey per Sega Genesis, ci dev'essere qualcosa che non quadra, non credete?'. Personalmente, mi piacerebbe molto creare dei prodotti su CD-ROM, ma non è un mercato redditizio. Non ci sono clienti, e quando riusciremo ad averne qualcuno, avremo bisogno di avere un unico standard, per non dover lavorare su decine di sistemi. Ma ovviamente sto sognando, perché non è questa la realtà. Ma questo è il problema più importante per una casa di software.

Che tipo di sistema verrà usato per sviluppare il software? Deve avere un costo limitato, perché bisogna sviluppare più titoli contemporaneamente e avere diverse possibilità di sviluppo. Non si possono spendere troppi soldi per il sistema di sviluppo, e questo è un errore che hanno commesso molte case di hardware. Il sistema di sviluppo del Super Famicom, ad esempio, costava 100.000 dollari e poteva essere usato esclusivamente per creare giochi per Super Nintendo. Inoltre c'era un altro sistema di sviluppo che costava altri 100.000 dollari che serviva per creare il sonoro. E naturalmente quando lanciarono il SNES in Giappone avevano soltanto due titoli disponibili. E quando lo lanciarono in America avevano soltanto due titoli. Non è una bella idea lanciare un nuovo sistema hardware con soltanto due titoli. Naturalmente la Nintendo può farlo, ma a lungo andare non è neanche nel loro interesse.

E poi un sistema di sviluppo deve essere riutilizzabile, in grado cioè di sviluppare programmi per diverse piattaforme, e magari diffuso come il Macintosh o il PC, perché molti sviluppatori già producono 'strumenti' per queste macchine che possono essere usati per realizzare un gioco senza dover ogni volta reinventare la ruota.

Ora, uno degli argomenti di questo convegno è lo studio interattivo, lo studio completamente digitale. Penso che sia un'ottima idea, ma allo stesso tempo penso che sia poco pratica per gli alti costi che implica. Almeno nella fase iniziale. Penso che si passerà attraverso un periodo di transizione. Inizialmente avremo soltanto gli strumenti basilari, come compilatori e assembler per giungere solo in seguito ai più esotici come programmi di rendering e ray-tracing... e le ragioni di questo periodo di transizione sono molto semplici: quando esce una nuova piattaforma hardware ci vuole un po' di tempo per capire come sfruttarla al meglio. Inoltre, la macchina del consumatore medio non ha molta memoria. Un utente non non è un'azienda che se deve acquistare un computer per la contabilità compra un Macintosh con 8 MB di memoria RAM e risolve tutti i problemi. Con 8 MB si possono fare un mucchio di cose divertenti: usare programmazione object-oriented, linguaggi di livello superiore, ecc. Ma questi 'strumenti' creano coespansione una volta compilato il codice, e va a finire che il programma usa troppa memoria e gira lentissimamente.

Nel mercato consumer quello che conta è che i programmi siano piccoli e girino molto veloce. E quindi per la maggior parte vengono ancora programmati in assembly con un po' di C. E così sarà anche per questo ipotetico nuovo sistema. Prima di passare a strumenti di sviluppo più avanzati ci vorrà il suo tempo.

Un altro argomento è quello del software design. La mia filosofia è che i buoni prodotti devono essere semplici e intensi e avere spessore. Semplicità significa immediatezza: uno deve guardare la schermata iniziale e comprendere entro 20 secon-

Un lettore CD-ROM della NEC. Abituatevi a vedere aggeggi del genere a fianco del vostro computer perché il futuro - dicono - è nel CD-ROM!

http://speccy.altervista.org/

Giocare nel

Il CDTV della Commodore è stato il primo apparecchio multimediale per la famiglia ad essere lanciato sul mercato.

di di cosa si tratta, deve rimanere affascinato e colpito in modo da voler proseguire. Intensità significa che la macchina deve essere sfruttata al massimo: la grafica ed il sonoro devono contribuire a creare qualcosa di dinamico ed eccitante sullo schermo, che competa con quello che si è abituati a vedere al cinema o in TV. Spessore vuol dire creare qualcosa di simile all'oceano: ci sono migliaia di persone diverse sulla spiaggia; alcuni bambini si limitano a bagnare i piedi sul bagnasciuga, altri si mettono a nuotare vicino alla riva, altri si mettono la tuta da sommozzatore e fanno immersione. Questo significa lasciare l'utente libero di decidere il grado di complessità e di spessore del programma, senza costringerlo a fare cose che non vuole fare. Ci devono essere gradi di interazione diversi, e questo è il vantaggio della tecnologia dei computer: la possibilità di avere un'intelligenza artificiale che faccia agire gli altri personaggi se non vogliamo prenderne noi il controllo diretto.

L'ultimo argomento di cui voglio parlarvi riguarda i costi di produzione, cioè di sviluppo, del software. La Electronic Arts ha un'esperienza quasi decennale nel campo della progettazione, dello sviluppo e della produzione di software: abbiamo pubblicato centinaia di titoli, abbiamo lavorato con celebrità del mondo dello sport e creato molti giochi sportivi, ma non abbiamo mai pubblicato un titolo basato su un film. E questo per una ragione molto semplice: le case cinematografiche vogliono troppi soldi per i diritti. Per rimanere al di sotto di un certo tetto nei costi di produzione avremmo dovuto utilizzare programmatori di 'serie C', e abbiamo preferito continuare a mantenere un certo standard di qualità.

Il messaggio per le case cinematografiche è questo: se volete lavorare con i migliori esperti di divertimento interattivo dovete abbassare i costi delle royalty e collaborare con loro, magari attraverso delle joint-venture, e aiutarli a creare un'esperienza interattiva veramente interessante che possa utilizzare realmente il film. Il prodotto così potrebbe essere qualcosa di più di una semplice operazione di marketing con il titolo di un film sulla confezione. Potrebbe succedere in futuro che vengano appositamente scritte nei copioni delle scene ulteriori per le versioni interattive dei film, anche se forse sarebbe troppo costoso. L'alternativa potrebbe essere che la casa di software vada sul set con una sua troupe per filmare un proprio film mentre gli attori stanno girando quello 'normale'. Dato che si renderà necessario convertire le immagini in formato digitale, non ha davvero importanza se gli attori si muovono realmente sulla scena, poiché si potrà simulare comunque la loro recitazione. Tutto quello che si dovrà fare sarà recarsi sul set con un fotografo e un cameraman e filmare parte dei loro movimenti e scrivere dei nuovi dialoghi per la versione interattiva. Poi sarà sufficiente fare recitare questi dialoghi agli attori in studio. Questo tanto per ribadire che non è necessario pensare a budget astronomici.

MASS MEDIA

Cominciamo a parlare di quello che possiamo fare tutti quanti insieme nel prossimo decennio. Tanto per cominciare possiamo guardarci in giro ed osservare ciò che già esiste sul mercato in tutte le sue forme: cose come video giochi, giochi per computer, arcade. Se non avete giocato un coin-op di recente vi consiglio caldamente di farlo. Andate in un parco di divertimenti e provate alcune delle esperienze tecnologicamente più avanzate: per esempio fate un giro a "Back to the Future" ("Ritorno al Futuro", NdT.) degli Universal Studio, un'ottima combinazione di elementi meccanici, cinematografici ed interattivi.

È necessario fare un'accurata analisi del mercato dei video giochi se si vuol conoscere ciò che il consumatore si aspetta. Se foste un produttore esecutivo di Hollywood dovreste tentare di fare una joint-venture con una casa di software per creare qualche buon titolo, invece di rimanere dietro le quinte e dire 'Non ho bisogno di saperne nulla, lascio che dei miei copyright se ne occupi il mio agente'. Se desideraste entrare in questo mercato, dovreste cercare le persone migliori del campo e tentare di accordarvi con loro per realizzare qualcosa.

D'altro canto, se siete un produttore esecutivo di società della Silicon Valley, dovreste parlare con le case cinematografiche e spiegargli accuratamente di cosa tratta la vostra tecnologia.

Infine, se siete un creativo che lavora in una di queste società di divertimento interattivo, dovreste cominciare a studiare Hollywood, nel vero senso della parola; leggere molti libri e vedere molti film; comprare una videocamera e sperimentare che cosa significa tentare di realizzare uno spettacolo cinematografico. Se facciamo tutto questo, allora siamo pronti per creare questa nuova Hollywood; se lo facciamo, abbiamo l'opportunità di cambiare lo stile di vita della gente. Abbiamo parlato a lungo dei problemi tecnici e di come far soldi, ma la cosa più importante è che cambieremmo realmente lo stile di vita delle persone. L'interazione è il modo più semplice e sicuro di stimolare la loro intelligenza.

Il metodo di sviluppo-software Roger Corman

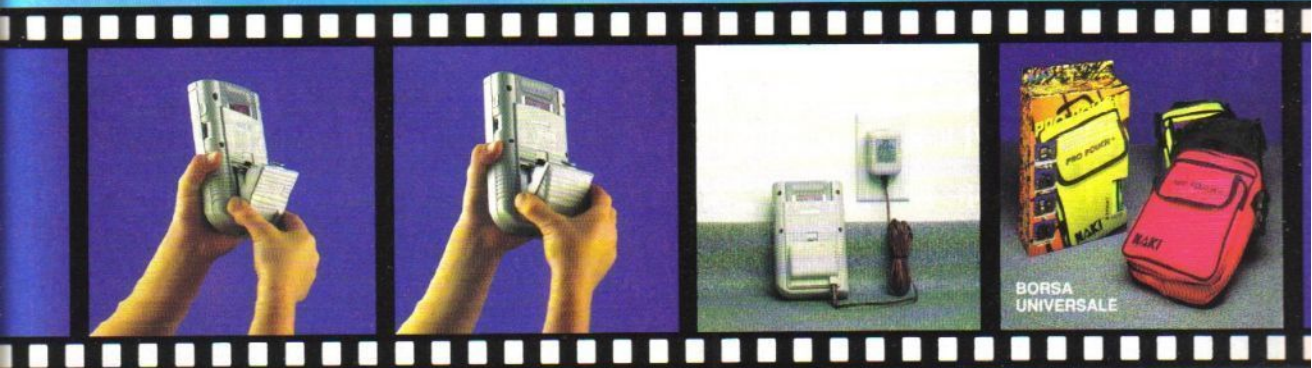
Trip Hawkins dice di adottare il metodo di sviluppo-software Roger Corman (il famoso regista americano noto per la sua capacità di produrre film con budget limitatissimi). Di cosa si tratta? Ve lo spiega Hawkins stesso. ***"Sviluppare il software deve costare poco. Facciamo un esempio. Circa 10 anni fa abbiamo creato un gioco di basket con Dr. J, alias Julius Erving. Innanzitutto ci voleva la firma di Julius Erving. Abbiamo trovato un tizio che conosceva l'agente di Erving e l'abbiamo pagato per convincere l'agente a farlo firmare. Poi siamo andati da Erving e gli abbiamo offerto delle azioni della società, invece di dargli un assegno con tanti zeri, e l'abbiamo convinto del valore educativo di quello che stavamo facendo. Abbiamo così ottenuto la sua firma con un anticipo di soli 20.000 dollari - e al tempo era il più grosso nome dell'NBA - e delle royalty del 2,5%. Poi avevamo bisogno di effetti sonori per il gioco. Così abbiamo preso un registratore, abbiamo comprato un paio di biglietti per una partita dei Golden State Warriors - deducibili dalle tasse! - e abbiamo registrato il sonoro mentre guardavamo la partita. Poi abbiamo dovuto risolvere il problema della grafica, visto che il C64 non aveva grandi capacità grafiche. Abbiamo così tolto 8 giocatori su 10. Ora potevamo sfruttare la potenza d'animazione al meglio e abbiamo messo in campo solo due giocatori ed è nato Dr. J & Larry Bird go one-on-one".***

una fonte completa di accessori per il tuo Game Boy

ACTIONPAK PER GAME BOY 7 ORE, CON ADATTATORE AC

ACTIONPAK PER GAME BOY 12 ORE, CON ADATTATORE AC

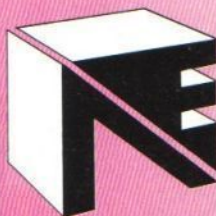
inserisci il tuo "Actionpak" e gioca!

BORSA UNIVERSALE

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

Nintendo, Game Boy, Naki, Actionpak sono marchi registrati delle rispettive case produttrici

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040)

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

FAX PHONE OFFICE L. 990.000

NOVITÀ RIVOLUZIONARIA. NUOVISSIMA SCHEDA PER AMIGA 2000 E 3000, MANDA E RICEVE FAX DIRETTAMENTE SUL HARD DISK; TRASFORMA L'AMIGA IN UNA SEGRETERIA TELEF. (ANCHE BACKGROUND); VISUALIZZA O STAMPA DOCUMENTI FAX. POTENTE DATA-BASE PER AGENDA ELETTRONICA; CIO E MOLTO DI PIU IN QUESTO PRODOTTO.

TURBO HARD DISK AMIGA

TUTTA LA GAMMA SPEEDY-HARD PER AMIGA 500 E 500 PLUS; ULTRACOMPATTI CON ALIMENTATORE INCORPORATO, CON HARD DISK DA 40MB A 120 MB, POSSIBILITÀ ESPANSIONE RAM A 2-4-8MB AD UN COSTO MOLTO CONTENUTO; DAI POTENZA AL TUO AMIGA.

HARD DISK 0MB SPEEDY-HARD L. 449.000
HARD DISK 42MB SPEEDY-HARD L. 749.000
HARD DISK 120MB SPEEDY-HARD L. 949.000
RAM Card 2Mb per SPEEDY-HARD L. 149.000

SUPERBACKUP L. 69.000

DISPOSITIVO HARDWARE PRODOTTO NEGLI USA.
FINAL MENTE DISPONIBILE ANCHE IN ITALIA CONSENTE DI EFFETUARE COPIE DI SICUREZZA DEL 99% DEL SOFTWARE (AD USO STRETTAMENTE PERSONALE) ANCHE DEI PROGRAMMI IMPOSSIBILI; TANTISSIME POSSIBILITÀ E PARAMETRI D'USO, ISTRUZIONI IN ITALIANO. RICORDA AVERE CLONEMACHINE A PORTATA DI MANO PUO ESSERE COMODO.

HI-SCREEN (SCHERMO PROTETTIVO) L. 99.000

SCHERMO PROTETTIVO IN CRISTALLO E FIBRA DI CARBONIO. LA VISTA, GLI OCCHI SONO TRA LE COSE PIU IMPORTANTI CHE ABBIAMO; NON PERMETTERE CHE VENGANO DANNEGGIATI! CON I NUOVI SCHERMI "HI-PROTECTION" NON SENTIRAI PIU QUELLA STANCHEZZA AGLI OCCHI DOPO UN PROLUNGATO USO DEL COMPUTER.

AMIGA SUPER ACTION REPLAY III

PER AMIGA 500 L. 149.000
PER AMIGA 2000 L. 169.000

NUOVA, LA PIU COMPLETA, RIVOLUZIONARIA CARTUCCIA MULTIFUNZIONE, CON FUNZIONE FREZEE CHE PERMETTE DI SPROTEGGERE LA MAGGIOR PARTE DEI PROGRAMMI IN COMMERCIO (CONSENTE COSI DI CREARE COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE). POTETE CREARE GIOCHI TRAINER, VITE INFINITE, BACCARE UN'IMMAGINE E STAMPARLA; FUNZIONE MOVIOLA; UN POTENTE VIRUS DETECTOR, SPRITE EDITOR, UN MONITOR L.M. E MOLTISSIME ALTRE FUNZIONI; MANUALE IN ITALIANO.

OCCHIALI HI-SCREEN (per computer) L. 39.000

OCCHIALI POLARIZZATI STUDIATI APPOSITAMENTE PER CHI STA MOLTO DAVANTI A UN VIDEO, AL LAVORO A CASA DOVUNQUE. OLTRE AD AVERE UN'IMMAGINE PIU NITIDA PROTEGGERETE ANCHE LA VISTA.

AMIGA COLOR SCANNER L. 790.000

NUOVO SCANNER DA TAVOLO A COLORI, FINALMENTE UNO SCANNER CON PRESTAZIONI ELEVATISSIME AD UN COSTO CONTENUTO, TRASFERISCE QUALSIASI IMMAGINE, DISEGNO, FOTO, DA CARTA A VIDEO, CON POSSIBILITÀ DI MODIFICARLE CON I VARI PROGRAMMI TIPO DE LUXE PAINT.

SUPER DCTV PAL L. 949.000

PRESTAZIONI GRAFICHE MAI VISTE; DCTV É UNA UNITÀ VIDEO A 24 BIT, DIGITALIZZA LE TUE IMMAGINI A COLORI, EDITA, MODIFICA E PUO PERSINO ANIMARE; ORA CON MANUALE IN ITALIANO.

AMIGA STEREO BOX L. 69.000

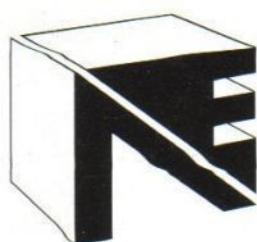
CASSE STEREOFONICHE, SI APPLICANO ETERNAMENTEA QUALSIASI AMIGA; SUONO AMPLIFICATO, PRESTAZIONI ECCELLENTI, SFRUTTA AL MEGLIO IL TUO AMIGA

ATTENZIONE ! OFFERTA IRRIPETIBILE

VALIDA SOLO PER IL MESE DI NOVEMBRE O FINO A ESAURIMENTO SCORTE

ATONCE CLASSIC EMULATORE 286 PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 249.000

ATONCE PLUS EMULATORE 286 16MHZ TURBO CON COPROCESSORE MATEMATICO OPZIONALE PER AMIGA 500, 500 PLUS E 2000
a sole L. 399.000

ATONCE SONO EMULATORI DOS AL 100%; IMPARA ANCHE TU AD USARE UN PC, TI SERVIRÀ TUTTA LA VITA!
Di semplicissima installazione in pochi minuti puoi trasformare il tuo Amiga in un PC 286 rendendo così aperto il tuo sistema ad un mondo nuovo da Windows e Lotus a grafica CGA, EGA e VGA.
Il tutto con un chiaro manuale in italiano. Ottimo acquisto ad un prezzo fantastico!

NEWEL srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% di SCONTO Per chi acquista 3 giochi di qualunque sistema!

Richiedi il nostro nuovo listino console. ATTENZIONE! Tutti i prezzi possono variare a seconda l'andamento delle valute estere

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Gioco		Prezzo
2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	109.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	59.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L	99.000
ARROW FLASH	L.	39.000
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	L.	49.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	99.000
BACK TO THE FUTURE III	L.	89.000
BAD O MEN	L.	59.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE MANIA	L.	39.000
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WARRIOR	L.	59.000
BEAST WRESTLER	L.	79.000
BIMINI RUN	L.	79.000
BLOCK OUT	L.	39.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	L.	39.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	79.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CALIBER 50	L.	49.000
CALIFORNIA GAMES	L.	89.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	79.000
CENTURION	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
COLUMS	L.	69.000
COMMANDO II	L.	69.000
CRACK DOWN	L.	39.000
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	L.	29.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DECAPATTACK	L.	79.000
DESERT STRIKE	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L.	99.000
DICK TRACY	L.	49.000
DONALD DUCK	L.	59.000
DOUBLE DRAGON II	L.	89.000
DYNAMITE DUKE	L.	79.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	89.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	L.	39.000
F1 CIRCUS	L.	69.000
F1 GRAND PRIX	L.	89.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	79.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	69.000
FANTASY SOLDIER	L.	99.000
FASTEST 1	L.	39.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	79.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	L.	39.000
GALAXI FORCE II	L.	69.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE I	L.	49.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GRANADA	L.	39.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	89.000
GYNOUG	L.	49.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HEAVY NOVA	L.	79.000
HELL FIRE	L.	39.000
HERZOG ZWEI	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR '92	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000

Gioco		Prezzo
JOE MONTANA	L.	69.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	79.000
JUNCTION	L.	49.000
K.O. BOX	L.	59.000
KID CHAMELON	L.	69.000
KINGS BOUNTY	L.	59.000
KLAX	L.	58.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	69.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

Gioco		Prezzo
ADVANCED BUSTER HAWK	L.	89.000
ALIENS III	L.	99.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
AQUABATICS	L.	99.000
BLACK CRIPT	L.	99.000
BULLS VS LAKERS	L.	89.000
CHERNOBYL	L.	99.000
DEATH DUEL	L.	99.000
DINO BROTHERS	L.	99.000
EUROPEAN SOCCER	L.	99.000
ERNEST EVANS	L.	89.000
F1 HERO (NAKAJIMA)	L.	89.000
GATE OF SHURA	L.	99.000
GLEYLANCER	L.	89.000
GRANDSLAM TENNIS '92	L.	89.000
HIDING BALL	L.	79.000
HI-SCHOOL SOCCER	L.	99.000
HOLYFIELD BOXING	L.	99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
KING SALOMON	L.	99.000
MAHJONG LADY	L.	79.000
MIGHT & MAGIC	L.	69.000
NEW ZELAND STORY	L.	99.000
NOBUNAGA'S NINJA	L.	99.000
PREDATOR 2	L.	99.000
RAM PART	L.	99.000
SIDE POCKET	L.	99.000
SIMPSON	L.	99.000
SLIME WORLD	L.	99.000
SMASH TV	L.	89.000
SOLDEASE	L.	99.000
SPATTER HOUSE 2	L.	99.000
TAZMANIA	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TWINKLE TALE	L.	89.000
TWISTED FLIPPER	L.	99.000
OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92"	L.	89.000
ANDREA AGASSI TENNIS		TELEFONARE
AQUATIC GAMES		TELEFONARE
BATMAN II RETURNS		TELEFONARE
CAPITAN AMERICA		TELEFONARE
CHAMP BOWLING		TELEFONARE
CHASE H.Q. (AUTO)		TELEFONARE
CYBER COP (Corporation)		TELEFONARE
CHELNON		TELEFONARE
DARK WIZARD		TELEFONARE
DINAMIC BROTHERS		TELEFONARE
DODGE BALL SOCCER		TELEFONARE
GALLAHAD		TELEFONARE
LAMMINGS		TELEFONARE
LHX ATTACK CHOPPER		TELEFONARE
NHL HOCKEY '93		TELEFONARE
PRINCE OF PERSIA		TELEFONARE
RAMPART		TELEFONARE
SONIC 2		TELEFONARE
STAR ODISSEY		TELEFONARE
STRIDER II		TELEFONARE
TEAM USA BASKETBALL		TELEFONARE
WARRIOR OF ROME		TELEFONARE
WHEEL OF FORTUNE		TELEFONARE
WLD TROPHY SOCCER		TELEFONARE

JOYSTICK BOARD
joystick tipo bar con base fissa da tavolo
L. 49.000

SUPER JOYSTICK
joystick tipo cloche per giochi arcade
L. 49.000

CORDLESS PAD - PRO
il miglior pad senza filo
L. 99.000

PROFESSIONAL - PAD + JOYSTICK
Pad professionale + joystick tutto in uno: novità indispensabile !!!
L. 39.000

Gioco		Prezzo
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEMMINGS	L.	119.000
LEYNOS	L.	29.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	99.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	L.	39.000
MEGATRAX	L.	59.000
MERCS II	L.	69.000
MICKEY MOUSE	L.	59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	79.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	39.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	39.000
OUT RUN	L.	49.000
PACMANIA	L.	89.000

ACTION REPLAY PROFESSIONAL
Cartuccia multifunzione per avere vite infinite con molti giochi. Divertente!!!
L. 98.000

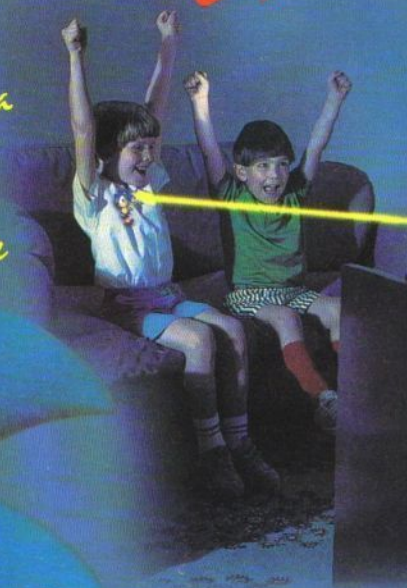
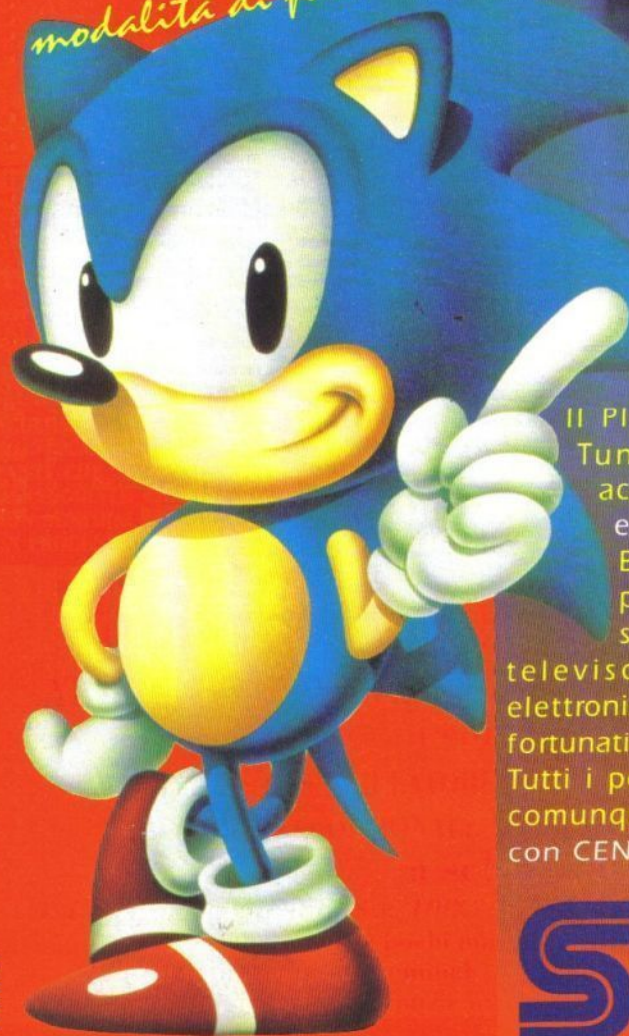
Gioco		Prezzo
PAPER BOY	L.	79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	L.	39.000
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	79.000
POWER BALL	L.	99.000
PSO - BLADE	L.	29.000
QUACK SHOT	L.	59.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L.	59.000
RAIMBOW ISLAND	L.	79.000
RAMBO	L.	69.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	L.	49.000
ROAD RASH	L.	89.000
ROLLING THUN 2	L.	99.000
RUNARK	L.	49.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	99.000

ADATTATORE EURO-JAPAN
permette di usare tutte le cartucce giappone sulla versione europea
L. 25.000

Gioco		Prezzo
SAIN SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	89.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SLIM WORLD	L.	99.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	L.	59.000
SPACE ARRIER II	L.	79.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	L.	49.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	99.000
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	L.	99.000
STORMLORD	L.	49.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER - REAL BASKETBALL	L.	49.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	49.000
SWORD OF VERMILLION	L.	89.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	L.	59.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	L.	89.000
TECHNO COP	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR II	L.	99.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	L.	49.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	L.	49.000
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
TOE JAM & ERALD	L.	79.000
TOKI	L.	79.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	L.	69.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
VALIS	L.	99.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED	L.	39.000
WANDER DOG	L.	99.000
WANI WANT WORLD	L.	49.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	L.	39.000
WHIPE RUSH	L.	29.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY 5	L.	119.000
WONDER BOY IN M. LAND	L.	39.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	89.000
WRESTLE WAR	L.	59.000
X.D.R.	L.	39.000
YOSHI (CARTOON)	L.	39.000
Y'S III	L.	99.000

In rosso i giochi in offerta (fino ad esaurimento)

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE.... PASSA IN NEGOZIO!

GRANDE INIZIATIVA
SONIC Badge®
a partire da ottobre
ritira presso i punti vendita SEGA la cartolina con le modalità di partecipazione
A tutti coloro che acquisteranno una console SEGA (Master System II Plus o Megadrive o Game Gear e Tv Tuner) oppure 3 cassette in un unico acquisto, riceveranno una Magica spilla elettronica chiamata SONIC BADGE.
Bastera' appuntarsela durante gli spots pubblicitari o le trasmissioni sponsorizzate da Sega e Giochi Preziosi e dal televisore partira' uno speciale impulso elettronico che fara' accendere le spille dei piu' fortunati e...VINCENTI.
Tutti i possessori delle SONIC BADGE potranno comunque partecipare al SUPER CONCORSO con CENTINAIA di premi in palio.
SEGA
GIOCHI PREZIOSI
AUT. MIN.
MA : GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle console Master System II
Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i ce

MAXIMUM "COMANCHE" OVERKILL

Durante gli ultimi tre mesi e nel corso di due convention, *Maximum "Comanche" Overkill* ha notevolmente stimolato l'immaginazione dei Media e del pubblico pur non essendo stato molto pubblicizzato. Vediamo di scoprire il perché...

Sia all'ECTS di Londra che al CES di Chicago il tormentone era:"avete visto quella splendida simulazione di elicottero?". Dopo la fiera di Londra alcune delle riviste leader del settore hanno decisamente affermato che questo gioco, da solo, vale l'acquisto di un PC! Prima ancora che fosse terminato, la demo ha surclassato *Links 386*, che era considerato fino al suo arrivo il contendente numero uno per il titolo di gioco più sofisticato ed impressionante su Personal Computer.

La Novalogic, compagnia americana famosa per aver programmato *Wolfpack*, che venne distribuito dalla Imageworks due anni fa, attualmente sta ultimando alcuni ritocchi ad un gioco di fantascienza della Electronic Arts chiamato *Ultrabots*. In Europa *Max. Overkill* verrà distribuito dalla US Gold, e sembra abbia buone probabilità di essere considerato il miglior gioco di simulazione del 1992.

La prima volta che darete un'occhiata al gioco, penserete ad una bellissima demo, e non vi sembrerà possibile ottenere una simile definizione di dettaglio, se non su CD; certamente non su floppy disk. Se vi ricordate la presentazione (breve ma stupenda) di *Birds of Prey* per Amiga, dell'Electronic Arts, che occupava da sola un intero dischetto, allora avete presente il tipo di ambiente in cui si muove l'elicottero di questa simulazione.

Una panoramica di una missione: Incidente a Nagar-Parkar

...Sei nell'abitacolo ad aria condizionata del tuo elicottero. È estate inoltrata, e non riesci proprio ad immaginare un nemico che, con questo capolavoro tecnologico che hai a disposizione, possa darti più che fastidio. Corre l'anno 1998, e sei di stanza in Pakistan. Mancano solo due anni al secondo millennio ma l'uomo sembra essere ancora determinato a trovare il modo di autodistruggersi.

Se qualcosa può impedire a questa sanguinosa guerra tattica tra Pakistan ed India di trasformarsi in un cataclisma nucleare totale, sei proprio tu, ai comandi della tecnologia più avanzata applicata all'areonautica - l'elicottero Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche.

Ti guardi attorno, all'interno della cabina di pilotaggio, muovendo lo sguardo sugli innumerevoli strumenti della console: schermi, sensori e spie. Hai a tua disposizione non uno, bensì due schermi radar: il primo fornisce una mappa dettagliata dell'area ed il secondo ti mostra l'immagine dall'esterno del tuo elicottero.

Non appena accendi i motori e ti prepari per il decollo, il tuo sguardo spazia intorno lasciandoti senza fiato, per la grafica quasi reale che ti circonda; con il tuo fido mitragliatore sei pronto a qualsiasi scontro. L'armamentario del tuo Comanche è veramente impressionante, non soltanto nella qualità delle armi, ma anche nel loro numero: mitragliatori, Stinger, missili Hellfire...

Questa schermata vi permette di selezionare il tipo di missione che volete intraprendere.

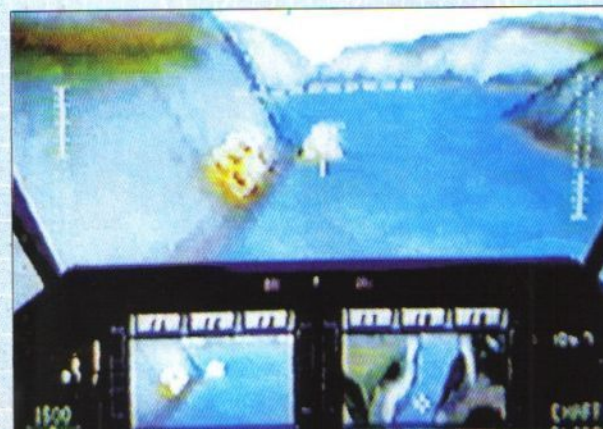
Una voce ti avvisa che la tua semplice missione di ricognizione è ora della massima priorità. Puoi guardarti intorno ed avere una vista in soggettiva di tutte le azioni: se ti giri verso i vetri dell'abitacolo a destra e a sinistra, la visuale cambia seguendo il tuo sguardo.

Dopo pochi secondi stai già sfrecciando a 200 miglia orarie ad un'altezza standard di 500 piedi e ti rendi conto di essere nel bel mezzo di un'azione di guerra! Ti giungono ulteriori messaggi, sia sotto forma di voci digitalizzate alla perfezione, sia di scritte sugli schermi e, finalmente,

Eccovi qui, ai comandi della più micidiale arma volante del 21° secolo. La velocità di questo gioco è tale ... manche".

I due radar offrono visuali completamente diverse ed indipendenti: quello a sinistra mostra il vostro aereo visto dall'esterno, quello di destra riproduce una mappa ...

Et voilà! Visione dall'alto ed in soggettiva! Cosa può desiderare di più un esperto pilota di simulatori di volo? Sarà difficile dopo *Maximum "Comanche" Overkill* tornare alla cloche del solito jet...

Il programma sfrutta un sistema grafico innovativo chiamato "Voxel Space" che permette una definizione superiore di circa 500 volte alla grafica poligonale tradizionale.

Avete un aereo nemico in coda che tenta in ogni modo di abbattervi? Non c'è problema: lanciate un paio di Flare e fate una bella virata come solo certi elicotteri sanno fare!

Cos'è quella costruzione all'orizzonte? Una collina o una base nemica? Nel dubbio è consigliabile stare all'erta.

Potete nascondervi in una delle grotte nella gola per dirigere da lì i vostri attacchi con il V-Cass System, che creerà una per- ... zona.

ti viene comunicato lo scopo della missione: da qualche parte nella gola di Nagar-Parkar è stata installata una base militare segreta, proprio sul confine, che ha causato di recente molti problemi.

L'obiettivo è chiaro e semplice: COLPIRE IL BERSAGLIO CAUSANDO IL MAGGIOR NUMERO POSSIBILE DI DANNI.

Pensi che le cose non potrebbero essere più semplici, neanche con un intero arsenale volante a tua disposizione...o forse sì? Ti chiedi se potrai contare su un maggior supporto, ma non sarà così facile. Sarai solo, con qualche altro compagno, a rispondere agli attacchi, provenienti da chissà dove, di uno squadrone di caccia avversari Hokum, una delle macchine da guerra più letali dell'arsenale nemico, che costituiscono ben più di una semplice sfida per il tuo elicottero poiché sono più veloci e manovrabili.

Questa missione apparentemente semplice sembra includere più pericoli di quanti tu avessi previsto. Ma il nemico ha un punto debole, e tu sei deciso a sfruttarlo il più possibile a tuo vantaggio: i velivoli avversari sono pilotati soltanto da un uomo, che deve contemporaneamente usare le armi, e questo rappresenta per te un discreto vantaggio. Inoltre i tuoi sensori sono decisamente superiori.

Il confronto inizia mentre ti lanci in un durissimo combattimento in volo. Dopo pochi minuti celi il tuo elicottero in un piccolo anfratto nella gola. Segnali agli Apache di abbassarsi e torni ad utilizzare il Comanche per uno scan automatico dei sensori. Le informazioni che ti vengono fornite a bordo ti permettono di individuare facilmente basi missilistiche mimetizzate e nascoste all'occhio umano.

Attivi il tuo visore "VCASS System", e l'intera gola viene simulata sinteticamente in una griglia artificiale. Grazie all'altissimo numero di informazioni puoi fissare l'obiettivo e fare fuoco. Fino a che non rimane più nulla!!!

Fine Missione.

Questa è soltanto una delle missioni. I comandi, gli obiettivi e persino gli strumenti di bordo sono simili a quelli di molti altri giochi di questo genere; gli elementi che rendono *Max. Overkill* diverso ed interessante sono la presentazione e la sua velocità. L'aggiornamento dello schermo è così veloce che non resta che sedersi e godersi lo spettacolo. Con i controlli potete andare sulla barra Menu in cima allo schermo ed attivare, creare o cambiare molti tipi di variabili ed opzioni. Di seguito forniamo una lista delle particolarità specifiche di questo gioco:

Una definizione di dettaglio di 500 volte superiore alla grafica poligonale tradizionale. Il programma permette di controllare il più potente elicottero d'attacco del 21° secolo. Il Comanche raggiunge velocità mai toccate prima, ha un'animazione estremamente fluida e momenti d'azione mozzafiato mai sperimentati prima su un PC. Potrete tuffarvi dalle montagne o sfrecciare tra canyon sferzati dal vento, nell'unica simulazione che vi permetta di volare attraverso uno scenario reale alla velocità dei più letali caccia da combattimento.

Presenta gli scenari grafici più ricchi e fluidi che siano mai stati visti in una simulazione in tempo reale; potrete sorvolare i terreni, calcolati ed aggiornati a grande velocità. Il puntamento delle armi a distanza è gestito tramite un'Intelligenza Artificiale sofisticata che controlla i nemici ed il vostro pilota.

Il gioco (o dovrei dire "l'esperienza"), girerà su un 386, ma verrà sfruttato al suo meglio su un 486, e richiederà 4 MB di RAM.

Può sembrare esagerato, ma è difficile descrivere *Maximum "Comanche" Overkill* senza averlo visto. Non appena il gioco sarà disponibile, state certi che verrà accuratamente recensito. Quindi tenete d'occhio le pagine di K.

Derek dela Fuente

Il si... ERGIOCO

MILANO negozio via San Prospero 1 — 1

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111 — 2

Vendita per corrispondenza in tutta Italia, tel. 02 / 874580-874593 — 3

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

Amiga	PC	schede	trad.	titolo del videogioco
59,90	....			2 HOT 2 HANDLE
69,90	59,90$	CEV	SI	5 INTELLIGENT STRATEGY GAME
69,90	....			A-10 TANK KILLER Nuova Vers.
....	99,90$	HEV	SI	A-TRAIN
59,90	59,90$*	V	SI	A.G.E.
79,90	....		ITA	ABANDONED PLACES
....	99,90$	V		ACES OF THE PACIFIC
59,90	....			ACTION MASTERS
59	....			ACTION PACK
....	79+	CE U		AD LIB PROGRAMMER'S MANUAL
....	159+	CE U		AD LIB VISUAL COMPOSER
69,90	79,90+	HCEV		ADVANTAGE TENNIS
49,90	....		SI	AGONY
....	69,90$	EV	SI	AIR BUCKS
....	69,90$	COMP	SI	AIR COMBAT ACES
....	69$*	CEV	SI	AIR COMBAT Chuk Yeager's
25,90	....			AIR SUPPLY
79,90	....			AIR WARRIOR
....	69,90*	COMP	SI	AIR/SEA SUPREMACY
39,90	....		ITA	ALIEN WORLD
99	....			AMOS
70	....			AMOS 3D
68	....			AMOS COMPILER
69,90	79,90$	EV	SI	ANOTHER WORLD
49,90	....			APIDYA
49,90	....		SI	AQUAVENTURA
49,90	....			ARACHNOPHOBIA
....	69,90$*	CEV		ARMOR ALLEY
25,90	25,90$		ITA	ASSOCIA didattico
....	99,90$	V		ATAC Secret War Against Drugs
59,90	59,90$	EV	SI	AWARD WINNERS
....	99,90$	V		B17 FLYING FORTRESS
....	69,90$	CEV	ITA	BASKET PLAY OFF
....	79,90$	EV	SI	BATTLE ISLE
69,90	....			BATTLE OF BRITAIN
....	69,90$	CEV	SI	BATTLECHESS II
....	49,90+	COMP	SI	BATTLESCAPES
45,90	72+	CEV	ITA	BILL & TED'S Excellent Advent.
69,90	109,90$	CEV	SI	BIRDS OF PREY
39,90	....		ITA	BIT IN THE MAGIC CASTLE
79,90	....		SI	BLACK CRYPT
29,90	....			BLADE WARRIOR
....	69,90$*	CEV	SI	BLOODWICH
49,90	....		SI	BLUEBOY
39,90	....		SI	BONANZA BROS.
49,90	....		SI	BOROBODUR Planet of Doom
32,90	....		SI	BOSTON BOMB CLUB
49,90	....		ITA	BRIDES OF DRACULA
59	....			BRIGADE COMMANDER
....	89,90$	HCEV	ITA	BUSHBUCK
39,90	....		SI	CALIFORNIA GAMES 2
30,90	....		ITA	CANTON
12,90	....			CAP'N CARNAGE
29,90	....		SI	CAPTAIN PLANET
25,90	....		SI	CARCHARODON WHITE SHARKS
69,90	79,90$	V	SI	CARL LEWIS CHALLENGE
....	79,90$	EV		CARRIER STRIKE
89,90	99,90$	V		CASTLE OF DR. BRAIN
69,90	69,90$	CEV	SI	CASTLES
....	33$	CEV	SI	CASTLES DATA DISK
59,90	69,90$	EV	SI	CENTURION DEFENDER OF ROME
49,90	....		ITA	CHAMPION DRIVER
....	49,90*	CEV		CHAMPION OF THE RAJ
69,90	69,90$	CE		CHAMPIONS OF KRYNN
49,90	59,90$	EV	SI	CHAMPIONSHIP MANAGER
....	69,90$	CEV		CHESS CHAMPION 2175
59,90	....			CHESSMASTER 2100
18,90	39,90*	CEV	SI	CISCO HEAT
89,90	99,90$*	EV	SI	CIVILIZATION
79,90	79,90$	CEV		CONFLICT: KOREA
42,90	....			CONFLICT: MIDDLE EAST
49,90	49,90$	CEV	SI	COOL CROC TWINS
49,90	69,90$	V	ITA	COVER GIRL POKER
49,90	....		SI	CRAZY CARS 3
39,90	....		ITA	CRAZY SEASONS
....	99,90$	EV		CRISIS IN THE KREMLIN
32,90	....			CROWN
59,90	....		ITA	CRUISE FOR A CORPSE
79,90	79,90$	CE		CURSE OF THE AZURE BONDS
49,90	....		SI	D/GENERATION
....	99,90$	V		DARK SEED
....	129,90$	V		DARKLANDS
79,90	79,90$	CE		DEATH KNIGHTS OF KRYNN
169	....			DELUXE VIDEO III
30,90	....			DEVIOUS DESIGNS
69,90	79,90$*	EV	SI	DICK TRACY
30,90	....			DINOWARS
....	59*	CEV		DISC
49,90	....		SI	DISCOVERY
....	19,90+	CEV	SI	DOUBLE DRAGON II
....	49,90$	EV	SI	DOUBLE DRAGON III
19,90	19,90+	EV	SI	DRAGONS OF FLAME
69,90	79,90$	V	ITA	DUNE
59,90	....		ITA	DYLAN DOG
59,90	....			DYNA BLASTER
59,90	....			EASY AMOS
30,90	....			ECO PHANTOMS
79,90	89,90$	EV	ITA	ELVIRA II The Jaws of Cerberus
33,90	....		SI	ELVIRA The Arcade Game
39,90	....		SI	ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL
69,90	79,90$	V	SI	EPIC
49,90	....		SI	ESCAPE FROM COLDITZ
59,90	69,90$	V	SI	ESPANA THE GAMES '92
....	99,90$	V	SI	ESS MEGA European Station Sim.
....	89,90$*	V	ITA	ETERNAM
69,90	79,90$	EV	SI	EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992
49,90	....		SI	EUROPEAN FOOTBALL CHAMP
30,90	....			EXILE
69,90	79,90$	CEV		EYE OF THE BEHOLDER
69,90	69,90$*	EV	SI	EYE OF THE BEHOLDER II
....	89,90$	V		F-117A STEALTH FIGHTER 2.0
....	99,90$	CEV	SI	F-19 STEALTH FIGHTER
39,90	....		ITA	F1 G.P. CIRCUITS
49	....		SI	FACE OFF ICE HOCKEY
....	109,90$*	V		FALCON 3.0
....	69,90$	V		FALCON 3.0 FIGHTING TIGER
59,90	59,90*+	V	ITA	FASCINATION
....	59,90$	EV	SI	FIGHTER COMMAND
49,90	....		SI	FIRE & ICE
69,90	....			FLOOR 13
59,90	....		ITA	FOOTBALL CHAMP
33,90	....		ITA	FORMULA 1 3D
49,90	....		SI	FORT APACHE
....	29$	H		FRANK BRUNO'S BOXING
....	79,90$	V		FREE D.C.
25,90	25,90$		ITA	FUORI L'INTRUSO didattico
25,90	....			FUZZBALL
39,90	....		SI	G-LOC R360
....	79,90$	CEV		GATEWAY
79,90	79,90$	CEV		GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER
....	39,90$	CEV	SI	GAZZA II
....	49+		SI	GETTYSBURG
19,90	....		SI	GHOULS'N GHOSTS
69,90	79,90$	V	SI	GLOBAL EFFECT
19,90	19,90$	CEV	SI	GO FOR GOLD
....	89,90+	HCEV		GO SIMULATOR
49,90	....		SI	GOBLIIINS
....	69,90$	V	SI	GOBLIIINS VGA
....	49,90$	EV		GODS
19,90	19,90$	CEV		GOLDEN AXE
33,90	....			GOLDEN EAGLE
....	119,90$	V		GOLF DAVID LEADBETTER'S
49,90	....		SI	GRAHAM TAYLOR SOCCER CHALL.
79,90	....			GRAND PRIX
....	79,90$	EV		GRANDMASTER CHESS
49,90	59,90$	EV	ITA	GREAT NAPOLEONIC BATTLES
....	89,90$	V	SI	GUNSHIP 2000
....	69,90$	V		GUNSHIP 2000 SCENARIO
69,90	79,90$	CEV	SI	GUY SPY & Crystals Armaggedon
25,90	....		SI	HAMMERFIST
49,90	....		SI	HARD NOVA
....	79,90$	EV		HARDBALL III
49,90	....		SI	HARLEQUIN
....	69,90$	EV		HARPOON Designers' Series
79,90	89,90$*	CE	SI	HARPOON Nuova Edizione
49,90	49,90$*	CE	SI	HARPOON Persian Gulf BS4
49,90	49,90$*	CE	SI	HARPOON Scenario Editor
49,90	49,90$*	CE	SI	HARPOON The MED Conflict BS3
89,90	99,90$	V		HEART OF CHINA
69	69,90$	EV	ITA	HEIMDALL
89,90	....			HERO'S QUEST
....	79,90$	EV	SI	HEROES OF THE 357th
49,90	....			HOI
....	99,90$	V		HONG KONG MAHJONG PRO
59,90	69,90$	V	ITA	HOOK
49	....		SI	HOT RUBBER
38,90	....		ITA	I TRE PICCOLI PORCELLINI
38,90	38,90*		ITA	IL BOSS 1 didattico
....	38,90*$		ITA	IL BOSS 2 didattico
44,90	....		ITA	IL DROMEDARIO JO 3
44,90	....		ITA	IL DROMEDARIO JO 4
38,90	38,90$		ITA	IL DROMEDARIO JO 5 didattico
38,90	38,90*$		ITA	IL DROMEDARIO JO 6 didattico
30,90	....			ILYAD
....	69,90$	HCEV	SI	IMPERIUM
....	99,90$	V	SI	INDIANA JONES Fate of Atlantis
....	79,90$*	V	SI	INDY ACTION Fate of Atlantis
....	19,90$	CEV	SI	INDY Action game
49,90	....		SI	INDY HEAT
25,90	....		SI	INTERCHANGE
29,90	....		SI	INTERNATIONAL 3D TENNIS
59,90	69,90$	V	SI	INTERNATIONAL SPORTS CHALL.
49,90	59,90$	CEV	SI	ISHAR
....	19,90+	CE		ITALIA '90
59,90	....		ITA	ITALIAN NIGHT
20,90	....			JACK NICKLAUS CLIP ART
....	89,90$	V		JACK NICKLAUS GOLF&COURSE DES.
49,90	....			JAGUAR
49,90	....		SI	JAMES BOND COLLECTION
20	....			JET + JAPAN Scenary Disk
....	79,90+	CEV		JETFIGHTER II
39,90	....		SI	JETSONS
59,90	79,90$	EV	SI	JIMMY WHITE'S SNOOKER
49,90	....		SI	JOHN BARNES EUROPEAN FOOTB.
69,90	....		SI	JOHN MADDEN AMERICAN FOOTB.
....	99,90$	V		JOHN MADDEN FOOTBALL II
69,90	79,90$	EV		JPP'S GOAL BUSTERS
19,90	....			KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE
19,90	....			KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE
59,90	....		SI	KID GLOVES II
99,90	99,90$*	V	ITA	KING'S QUEST V
18,90	....		ITA	KIT SCUOLA 1
79,90	....			KNIGHTS OF THE SKY
....	79,90+	CE		L'EMPEREUR NAPOLEON 1
....	99,90+	HCEV		LARRY III Passionate Patty
89,90	89,90$	V		LARRY V
....	69,90+	CEV		LEGEND
69,90	69,90$	CEV		LOOM
59,90	....		SI	LORD OF THE RINGS
59,90	....		SI	LOTUS III
69,90	79,90$	EV	ITA	LURE OF THE TEMPTRESS
....	69,90$	CEV	SI	MAGIC POCKETS
29,90	29,90$	EV		MANCHESTER UNITED
....	59,90$	HCEV		MANHUNTER 2 San Francisco
....	79,90$	HCEV	ITA	MANIAC MANSION
....	129,90$	V		MANTIS XF5700 Experim. Fighter
....	59*$	EV	SI	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.
....	79,90$	EV		MATRIX CUBED
69,90	....			MEGA LO MANIA
59,90	....		SI	MEGA SPORTS
39,90	....		SI	MEGA TWINS
69,90	....			MEGAFORTRESS
69,90	....		SI	MEGATRAVELLER 2
25,90	25,90*$		ITA	MEMORIZZA didattico
....	59,90$	CEV	SI	MERCHANT COLONY
79,90	....			MICROPROSE GOLF
19,90	19,90+	CE	SI	MICROPROSE SOCCER
69,90	119,90$	V	SI	MIDWINTER II Flames of Freedom
89,90	99,90$	EV		MIGHT AND MAGIC III
39,90	....		ITA	MILLEMIGLIA
....	79,90$	EV		MILLENNIUM Return to Earth
....	69,90$	V		MIXED UP FAIRY TALES
99,90	99,90$*	V	ITA	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.
30,90	....		SI	MOONFALL
....	69,90$	V	SI	MOONSTONE
279	....			MUSIC X 1.1
49,90	....			MYTH History in the Making
59	....			NAPOLEON I Campaigns 1805-1814
19,90	....			NAVY MOVES
25,90	....			NAVY SEALS
....	69,90+	EV		NFL
89,90	....			NOVA 9
....	49,90+	EV		OH NO! MORE LEMMINGS
89,90	99,90$	CEV		OMAR SHARIF'S BRIDGE
44,90	....		ITA	ORIZZONTI 1
49,90	....		SI	ORK
....	19,90$	CEV	SI	OUT RUN
39,90	....		SI	OUT RUN EUROPA
....	29,90$	CE	ITA	OVER THE NET
19,90	....			PACCO OFFERTA AMIGA
....	29,90$			PACCO OFFERTA PC 3,5
....	29,90*			PACCO OFFERTA PC 5,25
69,90	79,90$	EV	ITA	PACIFIC ISLANDS
19,90	19,90$	CEV	SI	PANZA KICK BOXING
79,90	72*	HCEV		PANZER BATTLES
49,90	....		SI	PAPERBOY 2
49	59$	EV		PARAGLINDING SIMULATION
39,90	....			PARASOL STARS Rainb.Islands 2
....	79,90*$	CEV		PERSONAL PRO
....	49,90+	V	ITA	PGA TOUR GOLF Tournament Disk
....	89,90+	V	ITA	PGA TOUR GOLF Windows
69,90	79,90$	EV		PLAN 9 FROM OUTER SPACE
....	99,90$	EV		PLANET'S EDGE
89,90	99,90$	V		POLICE QUEST III
79,90	79,90$	CE		POOL OF RADIANCE
....	79,90$	EV		POOLS OF DARKNESS
79,90	....		ITA	POPULOUS 2
33	....		SI	POPULOUS WORLD EDITOR
....	69,90$	COMP		POWER HITS
69,90	89,90$	EV	SI	POWERMONGER
33	....		SI	POWERMONGER DATA DISK
39,90	....		SI	PREHISTORIC
59,90	....			PREMIERE
39,90	....			PRINCE OF PERSIA
....	59,90$	CEV	SI	PRO TENNIS TOUR 2
499	....		ITA	PROFESSIONAL PAGE 1.3
59,90	....		SI	PROJECT-X
....	89,90$	V		PROPHECY OF THE SHADOW
39,90	....			PUSH-OVER
....	79,90$	CEV		QUEST AND GLORY
....	99,90$	EV		QUEST FOR GLORY I
59,90	59,90$	EV	SI	RACE DRIVIN'
19,90	....			RAINBOW ISLANDS
....	69,90$	EV	SI	RAMPART
69,90	....			REALMS
....	99,90$	V		RED BARON
39,90	....		ITA	RETEE!
....	119,90$	V		REX NEBULAR
....	19,90+	CE	SI	RICK DANGEROUS
69,90	....		SI	RISKY WOODS
25,90	25,90$		ITA	RITROVA LA STORIA didattico
....	79,90$	EV		ROAD TO THE FINAL FOUR NCAA
....	49,90$	EV	SI	ROBIN HOOD
59,90	....			ROBOCOP 3
....	69,90$	CEV	SI	ROGER RABBIT Raising Havoc
....	39,90$		SI	ROLLING RONNIE
19,90	....			ROTOX
44,90	....			RULES OF ENGAGEMENT
49,90	59,90$	EV	SI	SAMURAI The Way of the Warrior
....	69,90$	EV	ITA	SARGON V
....	59,90$	COMP		SEA SOFT & SUN
69,90	69,90$*	CE	ITA	SECRET OF MONKEY ISLAND
....	89,90$*	V	ITA	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA
79,90	79,90$	CE		SECRET OF THE SILVER BLADES
....	99,90$	EV	ITA	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE
59,90	....		SI	SENSIBLE SOCCER
19,90	....			SHADOW WARRIORS
59,90	59,90$		SI	SHADOWLANDS
....	79,90$	EV	ITA	SHANGAI II Dragon's Eye
19,90	19,90+	CE	SI	SHINOBI
....	99,90$	CEV		SHUTTLE
89,90	89,90+	EV	ITA	SIM ANT
33	....			SIM CITY ANCIENT CITIES
33	....			SIM CITY FUTURE CITIES
69,90	89,90$	COMP		SIM CITY/POPULOUS
....	89,90+	HEV	SI	SIM EARTH
59,90	69,90$	COMP	ITA	SIMULSPORTS 1
....	49,90$	COMP	SI	SOCCER STARS
....	69,90$	CEV	SI	SPACE 1889
....	89,90$	CEV		SPACE ACE II: Borf's Revenge
49,90	....		SI	SPACE CRUSADE
19,90	....		ITA	SPACE HARRIER II
89,90	....			SPACE QUEST IV
....	59,90$*	EV		SPACE WRECKED
....	99,90$	V		SPECIAL FORCES
19,90	....		SI	SPELL BOUND
....	79,90$	EV		SPRING BREAK
....	79,90$*	EV	SI	STAR TREK 25th Anniversary
49,90	....		SI	STARUSH
69,90	79,90$	V	ITA	STEEL EMPIRE
49	....		SI	STEVE McQUEEN Westphaser
....	39,90$	EV	SI	STRIKE 2
59,90	....		SI	STRIKE FLEET
59,90	....			STRIKER
37,90	....		SI	SUPAPLEX
19,90	19,90$	CE	SI	SUPER OFF ROAD
37,90	....		SI	SUPER SIM PACK
49,90	....		SI	SUPER SKI 2
79,90	89,90$	HCEV		SUPER TETRIS
37,90	....			SUPERHEROES
29,90	....		SI	TEAM SUZUKI
....	59,90$	EV	SI	TENNIS CUP 2
39,90	39,90+	EV	SI	TERMINATOR 2
....	69,90$	CEV	SI	THE BARD'S TALE III
....	59,90$*	CEV	ITA	THE BASKET MANAGER
....	99,90$	EV		THE DAGGER OF AMON RA
89,90	89,90$	EV		THE DARK QUEEN OF KRYNN
....	49,90$	CEV	SI	THE FINAL CONFLICT
49,90	59,90$	V	SI	THE GODFATHER (Il Padrino)
30,90	....			THE HUNT FOR RED OCTOBER
....	59,90$	EV	SI	THE IMMORTAL
79,90	69,90$*	CE		THE KEYS TO MARAMON
....	79,90$	EV	SI	THE MAGIC CANDLE Vol.2
79,90	79,90$		ITA	THE MANAGER
21	....			THE PROMISED LANDS (POPULOUS)
....	79,90$*	EV	SI	THE ROCKETEER
39,90	49,90+	CEV	SI	THE SIMPSONS
....	89,90$	V		THE SUMMONING
....	89,90$	EV	SI	THE TWO TOWERS Lord of Rings 2
....	69,90$	EV		THEATRE OF WAR
32,90	....			THUNDER BURNER
25,90	....		SI	THUNDER JAWS
....	79,90$	EV		TIMEQUEST
....	49,90$	CEV	SI	TITUS THE FOX
31,90	....			TOM AND THE GHOST
19,90	....			TOP SHOTS
49	....		ITA	TOP WRESTLING
....	39,90$		ITA	TOTOPICCHETTO
29,90	69,90$	EV	SI	TOYOTA CELICA GT RALLY
89,90	89,90$	EV		TREASURES OF SAVAGE FRONTIER
19,90	....		SI	TURRICAN II The Final Fight
....	49,90$*	CEV	SI	TURTLES II The Coin-Op
....	69,90$	EV		TV SPORTS BOXING
....	79,90$	V	SI	TWILIGHT 2000
....	89,90$	COMP		ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI
....	89,90$	V		ULTIMA UNDERWORLD
69,90	....			ULTIMA VI
....	89,90$	V	SI	ULTIMA VII
....	49,90$	V		ULTIMA VII FORGE OF VIRTUE
26,90	....		SI	UNDER PRESSURE
39,90	....			UNREAL
....	69,90$	EV	SI	UTOPIA Creation of a Nation
69,90	79,90$	EV		VENGEANCE OF EXCALIBUR
49,90	....		SI	WARRIORS OF RELEYNE
69,90	....			WAYNE GRETZKY HOKEY II
....	59,90+			WHITE DEATH
59,90	59,90$	V	SI	WILD WEST WORLD
25,90	....			WILD WHEELS
....	99,90$	V		WILLY BEAMISH
....	49,90$	EV		WING COMM.II Spec.Operations 2
....	99,90$	EV		WING COMMANDER DELUXE ED.
....	79,90$	EV		WING COMMANDER II
....	49,90$	EV	SI	WINTER SUPERSPORTS 92
39,90	....			WIZKID
49	....			WOLFCHILD
....	79,90$	EV	SI	WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS
39,90	49,90+	EV	SI	WRESTLEMANIA WWF
25,90	....		SI	ZARATHRUSTA
49,90	....		SI	ZONE WARRIOR
49,90	....		SI	ZOOL

legenda:
AMI=AMIGA PC=MS/DOS
PC$ = disc 3 1/2 PC* = disc 5 1/4
PC+ = disc 3&5
SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA
V = VGA COMPIL = COMPILATION
tra: SI= manuale o caricamento Italiano
ITA= anche software in Italiano
I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

Videogiochi per console, giochi di società, di ruolo e miniature, wargames, minigiochi, scacchiere elettroniche Kasparov.....Novità, sorprese e promozioni. Eccezionale il vostro Natale con PERGIOCO

http://speccy.altervista.org/

MIRACLE GAMES
LA SOFTWARE HOUSE DEI MIRACOLI

La morte di Robert Maxwell è stata sicuramente motivo di lutto per centinaia di ex-dipendenti delle sue aziende, ma certamente non per i videogiocatori che possiedono un Amiga, poiché la sua scomparsa ha spinto Delvin Sorrell, un esperto coder, a formare il team Miracle Games, durante i primi mesi di quest'anno.

Apocalypse: il primo di quattro livelli pieni di esplosioni in una fittissima giungla.

Un altro veterano del settore, Graeme Ashton, entrò presto a far parte del suo gruppo, che oggi conta una dozzina di elementi. Il portfolio del team include molti titoli della defunta Telecomsoft per Commodore 64 (qualcuno si ricorda *The Happiest Days of Your Life* del 1986?), conversioni per Amiga, come *Teenage Mutant Hero Turtles* e per Sega Mega Drive e CDTV come *Xenon 2 Megablast*.

La filosofia della Miracle Games è semplice: creare prodotti di qualità al momento giusto. "'Al momento giusto' è un punto importante", afferma Delvin, "sia per noi che per le ditte distributrici. Non vogliamo fossilizzarci in uno stile, perché pensiamo che possa limitare ciò che possiamo fare nel campo dei giochi. Speriamo di poter produrre titoli nostri o diventare un marchio affiliato ad una delle ditte distributrici più importanti."

La Miracle sta attualmente lavorando a sei prodotti, due dei quali per formati che non ci riguardano. I quattro rimasti sono *Apocalypse* per la Virgin Games, *Zyconix* per la Accolade, e *Dick Special* e *The Bouncy Bat Game*, che non sono ancora stati acquistati da nessuna ditta.

Apocalypse era originariamente un titolo del gruppo Strangeways che venne successivamente abbandonato e ripreso dalla Miracle. Franz Szendzielarz sta programmando le versioni per Amiga e per Atari ST utilizzando le grafiche di Dokk e la musica di Henry Jackman.

Il gioco è stato chiamato così perché l'azione al suo interno ricorda certe scene di *Apocalypse Now* in cui interi villaggi vietnamiti venivano spazzati via col napalm. L'azione si svolge nell'insignificante isola di Majipoor in cui un esercito nemico pesantemente armato tiene in ostaggio centinaia di prigionieri di guerra. Il giocatore dovrà intraprendere una missione di salvataggio a bordo di un elicottero da combattimento, sfidando artiglieria antiaerea, missili, razzi e cannoni per recuperare i prigionieri e riportarli in una zona sicura.

Alcuni dei veicoli avversari di *Apocalypse*, con un po' di esplosioni e di proiettili giusto per gradire.

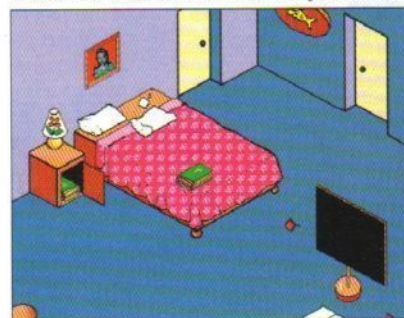
L'elicottero ha però uno spazio limitato e se ci sono troppi prigioneri a bordo la sua manovrabilità ne risente. Alla Miracle stanno discutendo la possibilità che le esplosioni troppo vicine all'elicottero lo possano danneggiare o addirittura uccidere le persone al suo interno.

L'idea è quella di creare una realistica simulazione di volo d'elicottero senza per questo sacrificare la giocabilità.

Il volume di fuoco dell'elicottero è composto da razzi, missili a ricerca calorica e napalm, tutti ottenuti da casse di rifornimento sul terreno. Tutto questo viene usato per distruggere avamposti nemici, soldati e addirittura i prigionieri di guerra. E dal caos si genera un ordine sufficiente da assicurare la giocabilità.

"Abbiamo semplicemente continuato *Apocalypse* dal punto in cui era stato lasciato in sospeso dalla Strangeways." ha detto Delvin Sorrell, presidente della Miracle Games: "ci sono sempre i tre livelli di parallasse, le silhouette degli scenari, lo skyline e gli altri effetti per creare un senso di profondità, e il giocatore può sempre distruggere praticamente qualsiasi cosa sullo schermo. Abbiamo inserito molti effetti speciali: mitragliatori, esplosioni a più livelli di parallasse, urla, fiamme, e non vogliamo pigiare tutto questo in mezzo mega."

Apocalypse terrà certamente fede al suo nome: resta però da vedere se i quattro livelli saranno sufficienti per apprezzare l'azione del gioco, anche se si ripetono a difficoltà crescente. Lo sapremo soltanto alla sua uscita, a Pasqua del 1993.

In netto contrasto con *Apocalypse*, *Zyconix* è un rom-

Due grandi schermate prese da Dick Special nei panni di *The Captain is Dead: Buck Fuggery* (1990).

picapo che sembra essere frutto di una miscela di *Tetris, Columns, Arkanoid* e qualche altro titolo di quel genere.

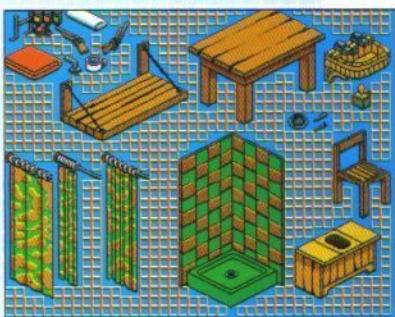
Zyconix presenta uno schema in cui blocchi colorati cadono dall'alto in un pozzo e vengono presi ed usati per formare linee che svaniscono. Qua e là compaiono effetti speciali, come una palla che viene ribattuta da una mazza da hockey per eliminare i blocchi in fondo al pozzo; e c'è persino una sezione "Sparatutto" per accumulare punti bonus.

Il gioco è accompagnato da quattro splendidi pezzi musicali di Henry jackman, che sottolineano le variazioni di gioco.

"L'idea è stata mia e di mia moglie Debbie, che ha anche realizzato le grafiche del gioco (Jeremy Ashton ne ha realizzato la presentazione)." ha detto Delvin che ha programmato le versioni per Amiga ed Atari ST."Volevamo un gioco divertente, ecco tutto." *Zyconix* uscirà per Amiga, Atari ST e PC IBM e compatibili l'11 Novembre.

Forse il nome non dirà nulla a molti utenti di 16 bit, ma Sandy White ha realizzato alcuni giochi che sono entrati nella storia, portando lo Spectrum al suo apice di programmazione, con titoli come *3D Ant Attack*, e *I, Of The Mask*. Nessuno di questi giochi ha mai visto una conversione per una macchina a 16 bit, ma nel 1986 Sandy stava lavorando a un gioco chiamato *Dick Special:The Search For Spook*, un'avventura in prospettiva isometrica su Amiga.

La casa produttrice, la Firebird, prometteva grandi cose, anche se le caratteristiche di questo gioco non sono mai state chiaramente rivelate. Certo è che la grafica di Angela Sutherland non aveva uno stile "da computer", e il personaggio principale era grande 96 pixel. Un ex impiegato della Firebird una volta dichiarò: "non ho ancora visto nulla che possa stare alla pari con *Dick Special*".

Il progetto, comunque, venne abbandonato, ed attualmente Sandy si occupa di stampa di poster, lasciando la Miracle Games a raccogliere i pezzi. (Per la cronaca, *Dick Special* risorse attraverso l'Activision

Ancora nelle prime fasi di programmazione, ecco *Dick Special*, l'avventura Arcade in vista isometrica. Il giocatore può interagire con qualsiasi oggetto presente in queste due schermate. Potrebbe diventare il gioco degli anni Novanta?

come *The Captain is Dead: Buck Fuggery*, ma seguì il fato della casa quando cadde in disgrazia e cambiò proprietà nel 1991).

"È un gioco completamente diverso, l'unica cosa rimasta invariata è il nome", dice Delvin " Stiamo riprogettando il personaggio al momento".

La Miracle Games ha in progetto di realizzare un cartone animato completamente interattivo con lo sprite del personaggio principale alto ben 108 pixel: Dick Special, appunto, un investigatore privato che deve ritrovare e rimettere assieme i pezzi del suo orsacchiotto mutilato e portare i responsabili di fronte alla legge.

Dick Special combina elementi tipici di un'avventura Arcade con sketch e gag da situation comedy e da fumetto (Dick "parla" con il giocatore proprio attraverso dei "baloon").

Niente è ciò che sembra: durante la ricerca dei cattivoni ci sono dozzine di rompicapi da risolvere, molti dei quali alquanto bizzarri (fra gli oggetti più caratteristici delle file di salsicciotti e persone disidratate o gonfiabili), ma sempre logici. Gli indizi sono sempre a vista d'occhio e siccome Dick ha una sua propria personalità, non compirà nessuna azione che non gli sembri una buona idea.

Gordon Leggatt ha ridisegnato il "look" di Dick, e Jeremy Ashton è il responsabile della grafica. Delvin e Graeme Ashton stanno programmando le versioni per Amiga e Sega MegaDrive. Esiste anche la possibilità di una futura versione per IBM PC e compatibili.

Alcuni dei frame di animazione originali di Dick, che saranno soggetti a cambiamenti.

"*Dick Special* dovrebbe essere completato intorno alla Pasqua dell'anno prossimo", ha dichiarato Delvin. "Non abbiamo ancora contattato molte case distributrici. Per ora ci stiamo soprattutto concentrando sulla realizzazione di un buon prodotto per console".

Dick Special sembra un gioco davvero diverso. Potrebbe creare una nuova nicchia nel mondo dei videogiochi o essere un fallimento. Attualmente si può certamente dire che è molto interessante e che vale sicuramente la pena di aspettare per vederne la realizzazione.

Il *Bouncy Bat Game* (letteralmente il "Gioco del Pipistrello Rimbalzante" N.d.T.), che prende il suo nome dal personaggio principale (una specie di pipistrello) che può (ma non mi dite!) rimbalzare contro qualsiasi altro oggetto, è una specie di tributo ai giochi tipo *Mario* o *Sonic the Hedgehog*. È ancora nella primissima fase di programmazione e, infatti, per ora consiste soltanto nel correre in un terreno limitato e raccogliere monetine.

Per quanto riguarda le caratteristiche da inserire nel gioco non sembrano esserci limiti e la Miracle Games ha molte cose in serbo, o almeno così dichiara.

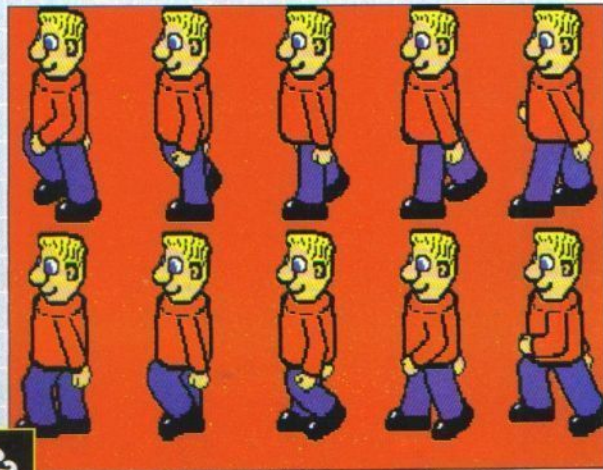
"Il gioco gira a 50 frame al secondo, il massimo che può raggiungere, la velocità di *Sonic*. Ma dato che sembra che molti vogliano fare giochi sullo stile di *Sonic*, noi preferiremmo creare qualcosa di più simile a *Super Mario World*. Usiamo l'hardware dell'Amiga per lo scrolling in parallasse. I fondali hanno otto colori ognuno e gli sprite hardware ben sedici, più che sufficienti per un gioco colorato.

Vogliamo realizzare un centinaio di livelli attraverso molti mondi diversi, con più schermi segreti e bonus possibili. Abbiamo fatto una "Candyland" (mondo delle caramelle, N.d.T.) ed una Iceland (dei ghiacci), ma quando è uscito *Zool* con lo stesso tipo di impostazione grafica, abbiamo cancellato tutto per ricominciare da zero. Pensiamo che debba essere un prodotto che si regga sui suoi meriti e non su quelli di qualcun'altro."

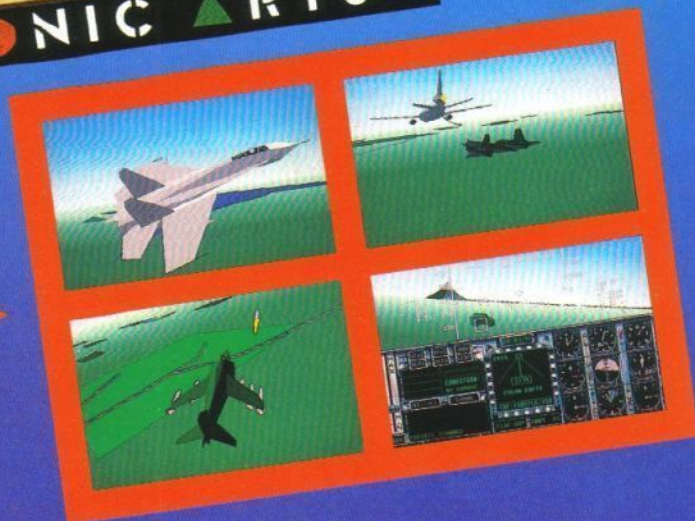
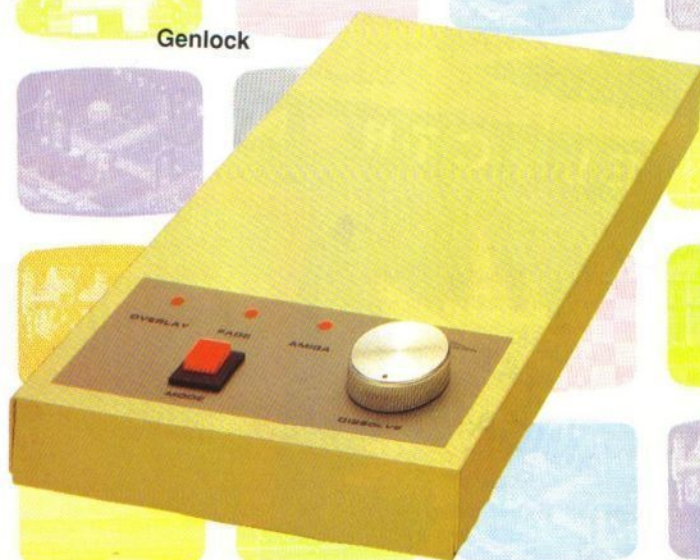
"Realizzeremo certamente qualche cattivone di fine livello grande come tutto lo schermo e completamente animato; il collegamento tra i vari livelli sono dei tubi: il pipistrello si appallottola e si lascia rimbalzare in queste tubature, con uno scrolling a 16 pixel di 50 frame al secondo. Molto veloce.

Probabilmente il prodotto necessiterà di un Mb visto tutto ciò che abbiamo intenzione di metterci dentro. Comunque dobbiamo ancora trovare una casa distributrice."

Tecnicamente parlando *The Bouncy Bat Game* non sembra proprio un gioco destinato a passare inosservato: c'è abbastanza materiale per creare un gioco capace di cancellare famosi titoli di questo genere. Speriamo che la realizzazione terrà fede alle aspettative dei progressi tecnici raggiunti.

Gary Penn

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

I MIGLIORI GIOCHI DEI PRIMI 20 ANNI

OK, non correte subito a guardare la lista e, notando la mancanza del vostro gioco preferito, non distruggete K in preda ad un raptus omicida. Non siamo completamente infallibili, e più tardi vi spiegheremo come inviare le vostre liste. Ora cerchiamo di vedere con quale criterio sono state stabilite le "nomination" all'Oscar dei videogiochi:

1) Il gioco dev'essere stato prodotto originariamente per gli home computer, ecco perché giochi come Rainbow Island e Planetoid sono stati (purtroppo) lasciati fuori. Tuttavia, giochi che hanno fatta propria, mutandola poi radicalmente, l'idea di un coin-op partecipano (ad esempio: Thrust, al di là delle ovvie somiglianze con Asteroid e Lunar Lander, ha unito con successo i due giochi creando un ibrido totalmente differente).
2) Il gioco dev'essere un "capostipite", nel senso che deve aver introdotto un concetto o una tecnica nuova nel mondo dei videogiochi e/o migliorato il livello di quel genere.
3) Il gioco dev'essere divertente (è logico) ed avere una grande longevità.

Crediamo che i giochi della lista che segue debbano assolutamente far parte della softeca di ogni videogiocatore che si rispetti, se non per il loro stile quanto meno per il posto che occupano nella storia. Ogni gioco viene descritto e ne vengono forniti i dati su chi l'ha prodotto e per quale computer ("Tutti i formati", sta ad indicare che il gioco è stato un classico per ogni computer).

Come già detto in apertura, questa lista non dev'essere presa come oro colato e siamo disponibili ad ascoltare critiche sulle nostre scelte. Se avete consigli, allora scriveteci al solito indirizzo: K, I Migliori Giochi dei Primi 20 Anni, via Aosta, 2 - 20155 Milano.

Cercheremo di fare una lista in base ai giochi da voi ritenuti i migliori di sempre, anche per confrontare quanto abbiamo avuto ragione e quanto abbiamo avuto torto nei nostri giudizi (capita).

Finalmente, K nomina i giochi che considera i migliori di tutti i tempi.

ADVENTURE

• *Adventureland*
Adventure International (Tutti i Formati)
La prima delle avventure di Scott Adams, sviluppata originariamente su Tandy TSR80 e poi convertita per i maggiori formati a 8-bit. In principio, questo gioco era esclusivamente testuale ma in seguito fu aggiunta la grafica. Poche locazioni, ma quasi tutte con dei rompicapo tremendi. La serie di avventure di Scott Adams ha praticamente influenzato ogni avventura tradizionale da allora in poi.

• *The Hobbit*
Melbourne House (Spectrum)
Il gioco che inserì la grafica nelle avventure, con più di 20 (era già molto a quel tempo) illustrazioni! Famoso anche per la prima apparizione di personaggi ritenuti "indipendenti", anche se tutto ciò che sembrava accadere era che Thorin si sedesse per cantare una canzone sull'oro e Gandalf girasse qui e là.

• *Wonderland*
Magnetic Scrolls (PC)
Con l'uso delle *Magnetic Windows*, quelli della Magnetic Scrolls hanno riscritto il libro di "Alice nel paese delle meraviglie". Un potente sistema a finestre fa praticamente sparire il continuo inserimento di testo in quella che è una tradizionale avventura testuale, con superbe illustrazioni (comprese alcune animazioni). Recensito su K 22.

AVVENTURE GRAFICHE

• *Atic Atac*
Ultimate Play the Game (Spectrum)
Anticipò *Gauntlet* consentendo al giocatore di poter scegliere tra un guerriero, un mago o un ladro. Ambientato in un enorme castello multi-livello, bisognava esplorare le diverse stanze, alla ricerca di chiavi colorate per aprire le porte dello stesso colore e uccidere i malvagi abitanti, con lo scopo di trovare le quattro parti della Chiave dell'ACG e quindi poter fuggire.

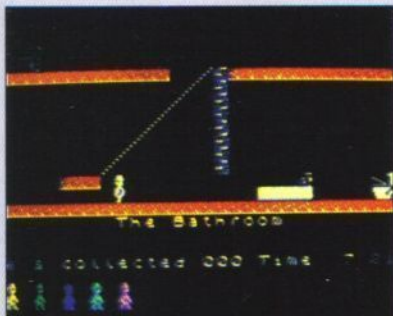
• *Knight Lore*
Ultimate Play the Game (Spectrum)
Un dungeon pieno di stanze da esplorare con vista isometrica in 3D dell'azione. Lo scopo era la ricerca di alcuni ingredienti di una pozione per scongiurare una maledizione di licantropia. La giocabilità elevatissima ed incredibilmente irresistibile era incentrata nel saltare su precarie piattaforme semoventi cercando di evitare i nemici. Ancora oggi è un bel gioco. Fantastico!

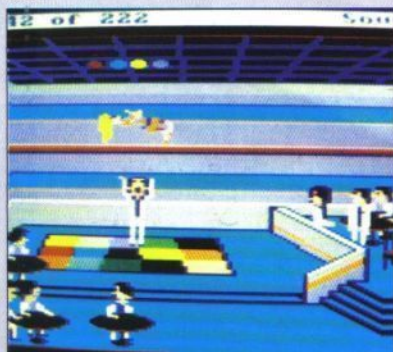
• *Leisure Suit Larry I e III*
Sierra-on-Line (PC)
LSL1 fu il gioco che trasformò il divertimento su PC. Permise l'installazione di un velato porno soft sugli hard disk degli uffici di mezzo mondo. In effetti, il gioco si reggeva benissimo anche senza gli stuzzicanti intermezzi, l'attrazione principale era il tardone Larry Laffer che, in abito da sera e in eterno arrapamento, era in continua "caccia" della partner perfetta. *LSL2* non era così accattivante, ma *LSL3*, al di là di alcuni disdicevoli flirt con le ragazze, è stato un altro classico. *LSL3* è stato recensito su K 14.

• *Zak McKracken*
Lucasfilm (tutti i formati)
Seconda avventura che sfrutta al meglio la geniale interfaccia Lucasfilm. La trama é complessa come un romanzo di Fredric Brown: bisogna ritrovare tre gemme colorate per sconfiggere una razza aliena che utilizza il telefono per rimbambire la gente. Lo scenario non é più ridotto ad una sola casa, come in *Maniac Mansion*, capostipite delle avventure Lucasfilm, anzi girerete mezzo mondo e andrete addirittura su Marte.

PLATFORM GAME

• *Hunchback*
Ocean (C64, Spectrum)
Il primo gioco su licenza da un coin-op. Attraverso le guglie di Notre Dame tra schermi pieni di guardie, palle di fuoco, lance e fossati per recuperare la bella Esmeralda!

• *Impossible Mission*
Epyx/US Gold (C64)
"Destroy him, my robots". Il malvagio professor Elvin Atombender sta ricattando il mondo con la minaccia di una bomba nucleare. Bisogna infiltrarsi nel suo covo, cercare i codici

GIOCHI A PIATTAFORME - *Jet Set Willy*. Un altro classico di Smith. Qui Willy è stato trasformato in un maiale volante.

AVVENTURE TESTUALI - *The Hobbit* su ZX Spectrum. La grafica può sembrare un po' primitiva ai vostri occhi, ma a quei tempi era grandiosa.

AVVENTURE DINAMICHE: *Leisure Suit Larry I* su PC è stato il primo gioco ad introdurre un lieve scenario soft-porno in un'avventura.

stanza per stanza evitando i mortali droidi, e, possibilmente, riuscire a disinnescare la bomba. Ma quel grido quando si cade dalle piattaforme...

• *Jet Set Willy*
Software Projects (Spectrum)
Il seguito di *Manic Miner* (vedi sotto), ma anch'esso un classico. A seguito di una festa scatenata, Miner Willy deve raccogliere tutti i bicchieri sporchi dalle stanze della casa, evitando i suoi bizzarri abitanti. Solo quando l'avrà fatto la proprietaria di casa, Maria, lo lascerà andare a letto. Peccato che non sia possibile finire il gioco senza una gabola a causa di un paio di bug.

• *Manic Miner*
BugByte (Spectrum)
Il primo grande gioco di piattaforme per computer da casa, scritto da Matthew Smith. Venti schermi di piattaforme, sostegni che crollano e animali da evitare, cercando di prendere le chiavi che danno l'accesso al livello successivo. Ah, che bei tempi...

• *La serie di Mario*
Nintendo
Dovete aver sentito parlare di Mario. Il coraggioso piccolo costruttore apparso per la prima volta nel gioco da bar *Donkey Kong* che (a parte una piccola parentesi da cattivo in *Donkey Kong Jr*) è diventato un fenomeno al pari di Topolino. Ogni gioco è pieno di piattaforme, con molti bonus, molti livelli nascosti e tanto, tanto divertimento.

PUZZLE GAME

• *Boulderdash*
First Star (C64)
Un concetto è molto semplice: scavare tra i massi alla ricerca di diamanti, evitando i macigni che crollano dall'alto. Gli ultimi livelli includono strane forme di vita per complicare le cose. Recentemente realizzato anche per Gameboy, dove non ha perso il suo fascino. Recensito, per Gameboy, su K 25.

• *Deflektor*
Gremlin/Vortex (Tutti i formati)
Usando specchi, fibre ottiche e blocchi polarizzatori e rifrangenti nel migliore dei modi, si deve condurre un raggio laser dal generatore al punto ricevente. Ci sono 60 livelli di folli rompicapi.

• *Pipemania*
Empire International (Tutti i formati)
Tutta l'azione ha luogo su di una griglia di 10x7. Si ha a disposizione un po' di tempo prima che il fluido esca da un tubo rotto. Utilizzando dei pezzi di tubo si deve condurre il fluido attraverso la rete. Se esce dai tubi, finisce il gioco. Riuscendo a tenerlo nei tubi abbastanza a lungo si guadagna l'accesso al livello successivo. Recensito su K 16.

• *Split Personalities*
Domark (Tutti i Formati)
Basato sull'idea dello "scassaquindici". Il computer lancia dei pezzi del volto di qualcuno su una griglia di 5x5. Si deve riuscire a formare il disegno completo. Occasionalmente appaiono anche delle bombe che devono essere tolte dallo schermo prima che esplodano o altrimenti si perde una vita.

• *Tetris*
Mirrorsoft (Tutti i Formati)
Il primo gioco russo ad avere sfondato in Occidente. Dei blocchi di svariate forme cadono dall'alto, e mentre lo fanno è possibile ruotarli. Lo scopo è quello di posizionarli sul fondo in modo da formare delle linee orizzontali complete che scompaiono. Se i blocchi raggiungono la cima del pozzo il gioco finisce. Maggiore è il livello raggiunto, maggiore è la velocità di caduta dei blocchi...infinitamente e tremendamente coinvolgente.

E ZORK?

Perché avete messo il gioco X e non il gioco Y? Ci aspettiamo decine di lettere di questo genere, quindi abbiamo pensato di spiegare - con un esempio - perché alcuni giochi non sono inseriti in questa lista, anticipando le proteste. L'esempio che abbiamo scelto riguarda i giochi d'avventura. Possibile, si chiederanno molti "vecchi" appassionati, che non ci sia un'avventura della Infocom, ad esempio Zork?
In effetti, Zork era la nostra prima scelta. Il gioco, come tutti quelli della società di Cambridge, meriterebbe di figurare in questa lista per il parser che era senza dubbio uno dei migliori del suo genere. Ma Zork, purtroppo, non è nato su computer bensì su mainframe. Non ottemperava quindi alla regola 1 e perciò non poteva figurare in questa lista perché non aveva tutti i requisiti necessari.

GIOCHI DI CORSA

• *Formula One Grand Prix*
MicroProse, Amiga/Atari-ST
Geoff Crammond, già programmatore dei mitici *Stunt Car Racer* e *Revs* (vedi sotto), ha perfezionato il suo stile nella migliore simulazione automobilistica mai vista: questo gioco è la fedele riproduzione del campionato mondiale, con sedici gran premi e ventisei piloti avversari. Utilizza sia grafica poligonale che in bitmap molto velocemente, ma al di là dei dati tecnici è l'unico gioco che riesca davvero a rendere l'emozione di una gara di formula uno. È considerato da molti (e a ragione) "IL" simulatore di Formula uno. Recensito su K 33.

• *Full Throttle*
Micromega (Spectrum)
Ah, la sensazione di una strada, della tua moto e di altri 39 avversari! Sicuramente il migliore dei primi giochi di corsa in 3D. L'azione era veloce e arrivare primi non era assolutamente facile, soprattutto quando una piccola collisione faceva rallentare la moto fino a fermarsi...Poi, non appena ricominciavi ad accelerare, ti arrivava un'altra moto da dietro e finivi di nuovo a terra...Poi, non appena ricominciavi...

• *Indianapolis 500*
Electronic Arts (Amiga, PC)
Tutta l'azione del gioco è in 3D a poligoni solidi, che permette una modellazione realistica delle macchine, del circuito e dei dettagli di contorno. L'opzione di una telecamera con molteplici ango-

lazioni, vi lascia guardare la corsa come da un televisore e, perfino da un elicottero. Recensito su K 13

• *Pitstop II*
Epyx (C64)
Un divertentissimo gioco di corsa per un solo partecipante, ma giocarlo con un amico raddoppia il divertimento. Utilizzando la divisione dello schermo, per allora innovativa (ripresa ultimamente dalla Gremlin con *Lotus Esprit Turbo Challenge*), entrambi i giocatori possono giocare simultaneamente.

• *Revs*
Firebird (C64)
Forse uno dei migliori simulatori di corsa di qualche anno fa. *Revs* ci metteva al volante di una "formula 3" in competizione con una nutrita schiera di concorrenti. I circuiti disponibili erano solo due, Brands Hatch e Silverstone, ma riuscire a finire una corsa nei primi posti era tanto impegnativo quasi quanto gareggiare realmente. Ogni piccola distrazione veniva pagata con l'uscita di pista; dello stesso autore di *Stunt Car Racer*, è una pietra miliare dei simulatori di guida per C64.

• *Stunt Car Racer*
Microstyle (Tutti i Formati)
Correre contro un solo avversario su 8 piste a poligoni, questo è il succo del gioco. Tuttavia, i circuiti non sono quelli che solitamente si vedono in giro: salgono e scendono e, questo è il peggio, sono interrotti da pozzi che bisogna saltare alla giusta velocità. Rovinate il vostro drugster e siete fuori. Collegando due computer è possibile correre l'uno contro l'altro. Questa corsa sulle montagne russe è stata recensita su K 14

GIOCHI DI RUOLO

• *Bard's Tale 1,2,3*
Electronic Arts (Tutti i Formati)
Il primo gioco di ruolo che permetteva di creare e salvare gruppi di avventurieri e di confrontarsi contro una serie di mostri attraverso un labirinto multi-livello.
La grafica è rappresentata in vista frontale sullo stile di *Dungeon Master* (anche se meno sofisticata) e il gioco può essere davvero interminabile. Grandi sfide in *BT2* e *3*, anche se le migliorie nella tecnica di gioco nelle uscite successive della serie erano minime.

• *Dungeon Master*
FTL/Mirrorsoft (Amiga, ST e PC)
Guidate un gruppo di quattro coraggiosi attraverso 14 livelli di labirinti pieni di mostri alla ricerca dell'asta magica che ucciderà il malvagio Lord Chaos.
Il gioco assicura una quantità incredibile di atmosfera e di tensione sfruttando grafica 3D in bitmap, vista in prima persona ed effetti sonori rari ma efficaci.

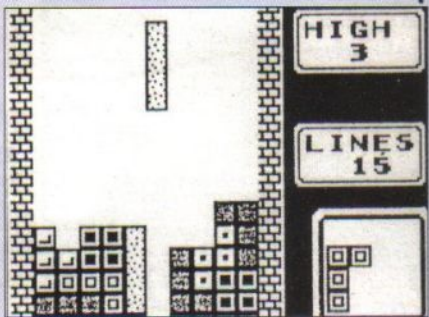
• *Pool of Radiance*
SSI (Tutti i formati)
Il primo di una lunga serie di giochi legati ad AD&D che hanno avuto il merito di rivoluzionare i Giochi di Ruolo. La vera novità era il metodo di combattimento che ricordava molto lo stile di gioco al tavolo; spostamenti a turno permettevano di sviluppare una vera e propria tattica nel tentativo di distruggere i propri nemici. In tutti i giochi della serie, come in questo, la trama è avvincente e coinvolgente. Forse adesso il metodo sente il peso degli anni, ma quando uscì affascinò moltissimi appassionati.

• *Ultima V*
Origin/Mindscape (Tutti i formati tranne PC in CGA)
Anche se la serie di *Ultima* è stata ben accolta negli Stati Uniti fin dal primo episodio, in Italia ha cominciato ad attrarre enormemente dall'uscita di *Ultima V*. Lo scenario è la mistica terra di Britannia, e *Ultima V* rappresenta il miglioramento grafico nei confronti dei precedenti episodi, una mappa vasta e complessa e centinaia di personaggi da incontrare. Un gioco fantastico! È bene dare un'occhiata anche ad *Ultima IV*!

• *Ultima VI*
Origin/Mindscape (Tutti i Formati)
Il primo gioco della serie ad abbandonare la tradizionale vista dall'alto della mappa in piccola scala e ad utilizzare una mappa a scorrimento su grande scala in tutto il gioco. È possibile vedere separatamente ogni membro del gruppo che vi segue fedelmente mentre esplorate Britannia. Grafica altamente dettagliata per un gioco di dimensioni enormi. Recensito su K 19.

• *Ultima Underworld*
Origin, PC
Il primo gioco su home computer che abbia dei reali punti di contatto con la Realtà Virtuale. La vista in soggettiva non viene presentata a scatti e lo sguardo non si gira di 90° per volta, ma fluidamente, come nella realtà. Potete quindi osservare i quaranta e passa chilometri dell'Abisso Stigiano da ogni possibile angolazione. Rappresenta forse la più grande innovazione della serie, e certamente una grande innovazione per l'intero genere.

GIOCHI DI RUOLO - *Ultima VI* su PC.

GIOCHI DI CORSA - *Stunt Car Racer* su Amiga. La grafica poligonale è vitale per rendere la "violenza" dei salti in questo gioco.

PUZZLE GAME - *Tetris* su Gameboy. Un primo esempio di rompicapo su computer; la grafica e il sonoro sono secondari rispetto alla giocabilità.

IL MESE PROSSIMO

Altri controversi pareri nella seconda parte che apparirà sul prossimo numero e tratterà delle seguenti categorie:

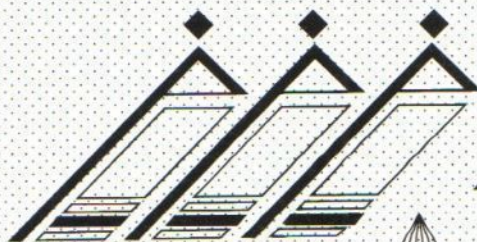
- ***Giochi Originali*** **- I giochi che, nati per computer, hanno segnato un epoca!**
- ***Spara e Fuggi*** **- I giochi che secondo noi fanno venire le vesciche più grosse sul dito con cui si preme il pulsante di fuoco.**
- ***Simulazioni*** **- I giochi che sono più reali della realtà!**
- ***Simulazioni Sportive*** **- Come diventare un simul-campione con il vostro computer!**
- ***Giochi Strategici*** **- Giochi così belli che hanno fatto dire a Napoleone: "Stasera non ho voglia, Giuseppina"!**

... e la categoria senza la quale nessuna guida potrebbe essere completa...

- ***Orrori*** **- Quei giochi che vorreste dimenticare ma non potete!**

Non perdete il prossimo numero di K se volete sapere la risposta a questi ed altri quesiti.

http://speccy.altervista.org/

RITAGLIARE LA PAGINA E SPED CANDO QUANTITÀ E MODELLI

SAN MARINO INFORMATICA

ATARI

LYNX + CAVO.CUSTODIA.PILE.CARTUCCIA BATMAN + CARTUCCIA EXTRA OMAGGIO L. 299.000

STAMPANTI

NEC P-20 L. 599.000

STAR LC-24/20 L. 495.000

STAR LC-20 L. 315.000

EPSON LQ-100 L. 499.000

VIDEO BLASTER L. 650.000

HEWLETT PACKARD DESKJET 550 COLORE L. 1.260.000 3 ANNI GARANZIA

HEWLETT PACKARD DESKJET 500 B/N L. 785.000 3 ANNI GARANZIA

SOUND BLASTER PRO CON INTERFACCIA C.D. ROM L. 250.000

OFFERTE

AMIGA 600 H.D. L. 880.000

AMIGA 600 L. 510.000

MONITOR COL. COMMODORE 1084S L. 415.000

MONITOR COL. PHILIPS CM 11342 L. 395.000

KIT/CDTV = TASTIERA-MOUSE-FLOPPY-GROLIER L. 1.260.000

SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA HARDITAL PER A. 500/500+/2000 CON 68020 + 68881 25/MH2 L. 290.000

SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA HARDITAL 68040 CON CONTROLLER HD SCSI / 2 ESPAND. 32 MB PER A. 2000 L. 1.490.000

ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 1 MB PER A. 500+ L. 85.000

ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA CON CLOK DA 2 MB PER A. 500 L. 199.000

ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 0.5 MB PER A. 500 L. 58.000

ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 1 MB PER A. 600 L. 135.000

H.D. CONTROLLER SCSI / 2 ESPAND DA 8 MB PER A. 2000 L. 245.000

LA COMMODORE E TUTTE LA CASE MADRI ITALIANE OFFRONO GARANZIA DI 12 MESI

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA - PAGAMENTI RATEALI FINO A 48 MESI

*** I PREZZI ESPOSTI AL PUBBLICO SONO COMPRENSIVI DI IMPOSTE**

TRASPORTO GRATUITO

PER ORDINATIVI FATTI ENTRO **NOVEMBRE** 1992 **UN REGALO A SORPRESA**

PER ORDINI TELEFONICI **0549/909055 - 908083**

NOME ______ COGNOME ______ PROFESS. ______

VIA ______ n. ______ CAP ______ LOC. ______ PROV. ______

P. IVA/COD. FISC. ______ FIRMA ______ TEL. ______

SPEDIRE ALLA SAN MARINO INFORMATICA - AMMINISTRAZIONE - VIA C. CANTU', 16 - 47031 DOGANA R.S.M.

Esposizione e vendita
Via 3 Settembre, 113 - 47031 Dogana R.S.M.
8760 - 908892 Fax 0549/908760

Amministrazione e assistenza tecnica:
Via C. Cantù, 16 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. 0549/909055 - 90

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

CONFRONTA E CONTRASTA Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno spasso ratutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE
PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE
GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO
ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT
Sensible Soccer (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA
CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA
FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO
IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE
STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO
FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA
POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO
TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME
SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla gran

3D Tennis	Simulmondo
3D World Soccer	Simulmondo
Air Support	Psygnosis
Alone in the Darkness	Infogrames
Assassin	Team17
Atac	Microprose
B.A.T. II	Ubi Soft
Shadow of the Beast III	Psygnosis
Cattivik	Idea
Dylan Dog: Attraverso lo Specchio	Simulmondo
Elvira II: the Jaws of Cerberus	Accolade
Falcon 3.0: Op. Fighting Tiger	Spectrum Holobyte
King's Quest VI	Sierra
Laser Squad	Krisalis
Mantis	Microprose
Pinball Fantasies	21st Cent. Entert.
Quest for Glory III	Sierra
Red Baron Expansion Disk	Dynamix
Sherlock Holmes	Electronic Arts
Sim Life	Maxis
Smash	Idea
Springbreak	Legend
The Summoning	SSI
Wizardry VII	US Gold
Wolfenstein 3D	ID Software

The Lost Files of SHERLOCK The Case of the Serrated Scalpel

"Watson, il mio violino l'annoia oppure mettere a soqquadro l'appartamento è diventato il suo passatempo preferito?" "La prego di risparmiare la sua sagacia e il suo sarcasmo per altre occasioni Holmes, temo di aver perduto il manoscritto riguardante il caso del bisturi scheggiato. Peccato, il mio editore sarebbe stato felice di pubblicarlo."

Non tema Watson all'Electronic Arts sono meno distratti di lei, dieci dischi ad alta densità narrano la storia per filo e per segno, anzi, fanno molto di più, vi permettono di sostituirvi a Holmes nella soluzione del caso.

Il ritorno del personaggio che ha segnato la nascita del romanzo giallo scientifico era inevitabile, ed è stato un ritorno in grande stile, visto che ci ha pensato anche la Software Toolworks con il suo *Sherlock Holmes Consulting Detective*, un CD-ROM con 600 Mb per 90 minuti di full motion video, voci e suoni campionati.

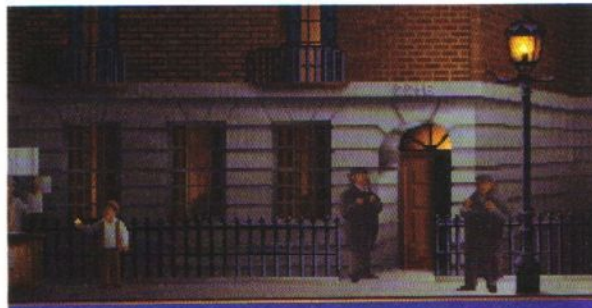
Siamo ad anni luce di distanza rispetto allo *Sherlock Melbourne House*, in 8 colori, che gli utenti Spectrum ricorderanno sicuramente. *The Case of the Serrated Scalpel* secondo le intenzioni della EA dovrebbe essere il primo di una serie di avventure basate sui diari inediti di Watson. Come i lettori di Conan Doyle ben sanno, è proprio Watson il narratore nei romanzi, fedele e stupito cronista, nonché protagonista, delle avventure del celebre investigatore.

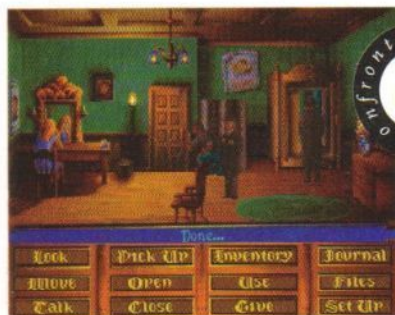
Nessuno dei romanzi o racconti originali verrà sfruttato come trama per le avventure, nemmeno a livello di canovaccio

L'aggettivo inedito renderà felici gli aficionados, in quanto nessuno dei romanzi o racconti originali verrà sfruttato come trama per le avventure, nemmeno a livello di canovaccio; ogni avventura corrisponderà a un caso, elaborato con una certa maestria dagli sceneggiatori

L'Ispettore vi invita a dividere con lui le vostre opinioni sull'accaduto. La scena del delitto si rivela sempre fonte di indizi importanti in qualsiasi romanzo giallo.

Holmes si china ad osservare il cadavere. Che l'assassino abbia lasciato qualche segno particolare sul corpo della vittima? Non si deve tralasciare nulla.

Notate la dovizia di particolari con cui ogni ambiente è stato ricostruito. Provate a vedere se riuscite a trovare un'imprecisione. È peggio della Settimana Enigmistica!

Le strade della Londra Vittoriana: infestate da bande di monelli che si potrebbero rivelare utili per le vostre indagini. I lampioni a gas contribuiscono a creare la giusta atmosfera.

HOLMES

Sherlock, Sherlock, non sta bene frugare negli armadi delle signore, soprattutto se queste sono in lacrime!

Confronta & contrasta

Sono ormai numerose le avventure che utilizzano interfacce grafiche avanzate, con dovizia di grafica animata e sonoro digitalizzato. *Sherlock* non raggiunge i livelli di *Monkey Island II* o di *Indy IV*, da cui il gioco prende spunti, per quanto riguarda l'avventura in sé. Un po' troppo facile in alcuni punti, con passaggi obbligati che, soprattutto nella prima parte, lasciano poco spazio alla deduzione ed all'iniziativa, pur cambiando impostazione col prosieguo delle indagini, quando si amplia il numero delle locazioni visitabili e dei personaggi.

Meno immediato anche il sistema di gestione dell'inventario. Superiore la grafica, dove la cura per i particolari si fa quasi maniacale, sebbene alcune scelte siano un po' discutibili. Le sezioni animate sono veramente stupefacenti, anche all'occhio dei più smaliziati.

Un pareggio sui personaggi, nonostante Sherlock sia decisamente più austero di Indiana Jones o del simpaticissimo Guy Threepwood di *Monkey Island*.

Esaminare cadaveri non è sicuramente l'attività più piacevole del mondo. A volte però potremmo esserci dimenticati dei particolari importanti. Notate lo zoom sul volto della ragazza morta.

della software house, nel rispetto dello spirito dei racconti e dei personaggi. Il background è rappresentato nella notevole animazione introduttiva, che ci mostra le circostanze di un cruento assassinio: Sarah Carroway, una giovane donna, un'attrice, viene uccisa a colpi di bisturi. Lo stile, per l'occhio inesperto, è quello del terribile Jack lo Squartatore, macchiatosi di altri atroci delitti dello stesso stampo. Jack, criminale realmente esistito, mostro insaziabile della Londra vittoriana mai catturato da Scotland Yard, anche perché qualcuno insinuò che appartenesse alla famiglia reale, aveva tra le sue vittime predilette le prostitute di Whitechapel. Una carezza alla gola della sventurata con il bisturi, qualche momento per completare l'opera e poi via, imprendibile fuggiasco nelle proverbiali nebbie della capitale.

I tutori della legge non sono mai andati a genio a Sherlock Holmes, ma facendo il suo mestiere è inevitabile averci a che fare.

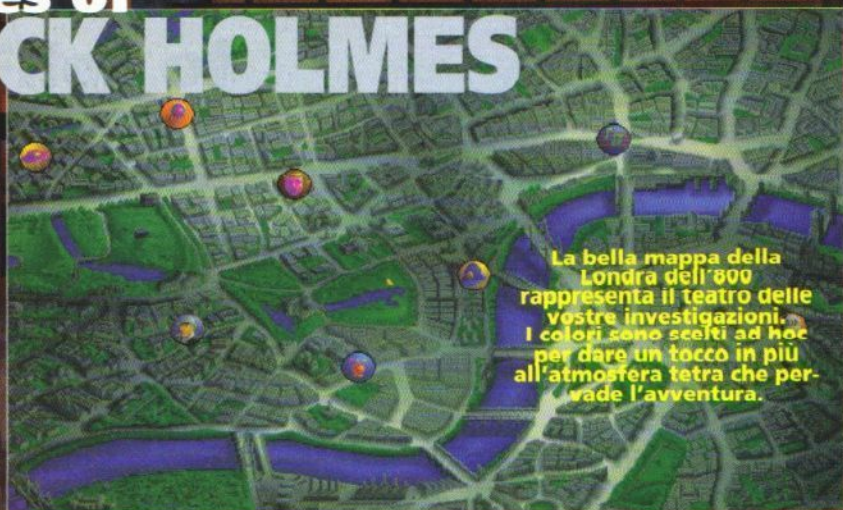
L'ispettore Lestrade, responsabile del caso, non ha dubbi: Jack ha colpito ancora. Non importa se il Regency Theatre, il luogo del delitto, dista miglia da Whitechapel. Lo Squartatore ha semplicemente deciso che il luogo tradizionale non è più sufficientemente stimolante per la sua follia, oppure è divenuto troppo pericoloso a causa dei piantonamenti di Scotland Yard. Comunque forse è meglio sentire il parere di Sherlock Holmes, anche se difficilmente potrà negare l'evidenza.

Scavando sotto lo strato delle apparenze, però, l'evidenza è ben diversa dalle affrettate ipotesi dell'ispettore, e sta a voi indossare il soprabito di tweed e il cappello da cacciatore di cervi per portare alla luce la realtà dei fatti.

Tecnicamente il gioco è strutturato in modo non dissimile dai corrispondenti Sierra e Lucasfilm, con un'interfaccia utente grafica basata sul mouse che vi permette di scordarvi dell'esistenza della tastiera. Lo schermo è diviso in due parti: quella superiore è una rappresentazione dinamica della locazione corrente, dove i personaggi possono muoversi ed interagire, quella inferiore, divisa in riquadri, contiene i comandi.

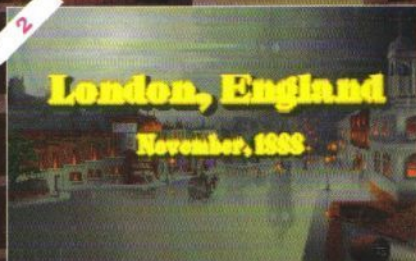
Spostando il puntatore del mouse sulla scena verranno evidenziati con una scritta

The Lost Files of SHERLOCK HOLMES

So che se dovessi pubblicare immagini riguardanti schermi avanzati il criminale da arrestare diventerei io. Quindi che cosa potrebbe interessarvi più di vedere un assassinio con bisturi in piena regola? Le scene più cruente non appaiono in queste foto, non perché i nostri lettori siano particolarmente sensibili quanto piuttosto perché non sono proprio presenti nell'animazione introduttiva.
Londra, città aperta. No, forse quella era un'altra città.

La bella mappa della Londra dell'800 rappresenta il teatro delle vostre investigazioni. I colori sono scelti ad hoc per dare un tocco in più all'atmosfera tetra che pervade l'avventura.

1

Ma che bella immagine, quelle case, quella nebbia, quei calessi... Che città potrebbe essere, con quel colore, quasi fumo di...

2

... Londra, sì ecco mi pareva. Ma nel 1888 a Londra c'era la Regina Vittoria, Jack lo Squartatore e quell'investigatore, come si chiamava... Sherrinford? No, un attimo, ora ricordo...

3

... Sherlock Holmes. Umpf. Ma allora ditelo che è una congiura. Belli però i particolari dello sfondo, lo smog che esce dai comignoli, le gocce che cadono nelle pozzanghere, i riflessi...

4

Comincia, zitti in sala per favore. Non sopporto che qualcuno bisbigli quando un losco individuo si aggira con fare sospetto sul retro del Regency Theatre.

5

Ma allora è proprio spudorato! Che fa, si accende una sigaretta? Forse vuole uccidere la vittima con la nicotina. Non sa che non si può fumare nei luoghi pubblici?

6

È lei, Sarah Carroway, l'attrice. Il losco individuo le sta piombando addosso. Forse sono amici di infanzia. È tanto tempo che non si vedono e vogliono abbracciarsi.

7

"Ciao come stai?" "Io bene e tu?" Sono sicuro che avranno tante cose da dirsi, con tutto il tempo che è passato.

8

OK, avete ragione non parlo più, forse le deduzioni è meglio lasciarle a Sherlock Holmes. Conosce meglio di me i londinesi.

9

"Che cosa succede qua fuori? Non si riesce mai a dormire con tutto questo fracasso! Ma... che vedo, un losco individuo vicino a Sarah?!"

10

"Sarah! Sarah? Non sarai mica un po' morta vero? Oddio mi sento mancare" Siii, 5 minuti e forse ci sono già due cadaveri. Mi piace questo film.

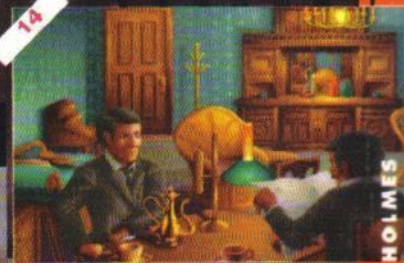
11

Mentre su Londra calavano le prime ombre della sera una guardia si avvicinava decisa e spensierata al portone del 221B di Baker Street.

12

"No guardi, non ci serve nulla, abbiamo già tutto. Ho l'enciclopedia britannica, il frullatore, i prodotti per lucidare l'argento e non... Buongiorno signora guardia."

13

"Buongiorno. Potrebbe assicurarsi che la missiva giunga tosto al Sig. Holmes? La ringrazio." "Ma si figuri, lasci fare, vuole del tè? Sa io non sono sposata..."

14

"Qualcuno ha suonato alla porta Watson. A quest'ora può essere solo una guardia che mi recapita una lettera dell'Ispettore Lestrade, per comunicarmi l'assassinio di una giovane donna, probabilmente nei pressi del Regency Theatre"

Mr. Holmes:

A young woman has been brutally murdered outside the Regency Theatre in Oxford Street. The evidence here suggests that Jack the Ripper has emerged from under his rock in Whitechapel and struck savagely in Mayfair.

Despite your contention that the Ripper's 'work' is without motive, and therefore not suited for your methods, I believe you would find this case of interest, and the Yard would be most grateful to hear your opinions.

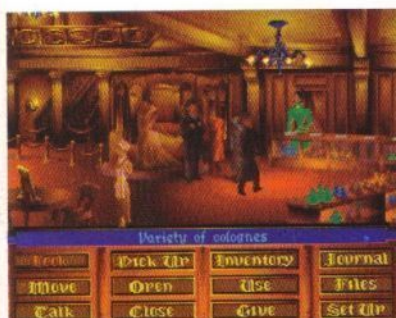
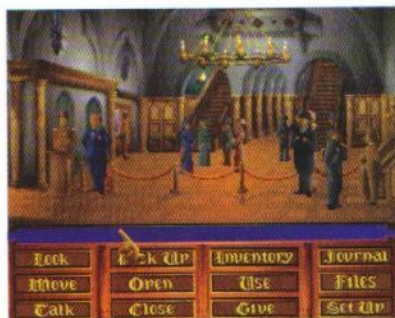
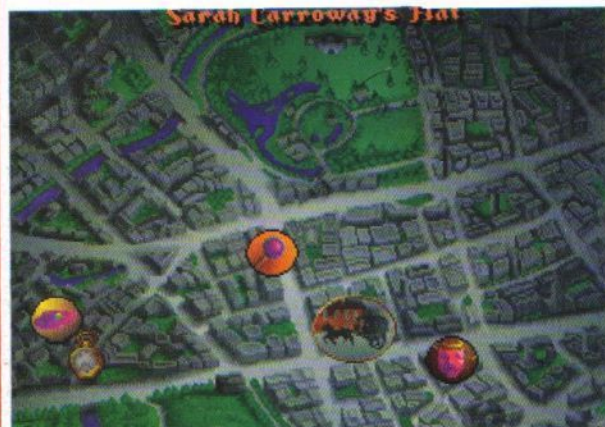
J. Lestrade

15

"Infatti è proprio così, chiede anche il mio aiuto, e temo ne abbia effettivamente bisogno se formula queste ipotesi infantili. Tsé, lo Squartatore..."

16

"Temo proprio di non poter rifiutare, quei bambinoni di Scotland Yard sono così indifesi a volte. Lei Watson ha da fare nei prossimi giorni?" "Certamente no Holmes, il mio corso di uncinetto può senz'altro essere posticipato. Sarò al suo fianco."

http://speccy.altervista.org/

Un bel negozio di abiti femminili. Speriamo che la commessa sia cortese e voglia rispondere alle nostre domande.

Anche gli abiti sono stati curati e presentano una notevole aderenza ai costumi dell'epoca.

La mappa di Londra che ci consente di spostarci velocemente per la città. In basso possiamo ammirare il nostro calesse.

gli oggetti o i personaggi con cui possiamo interagire. Automaticamente verrà selezionato nella parte inferiore il verbo più indicato alla situazione, che verrà reso operativo da un clic. In questo modo si evitano le azioni impossibili o improbabili. Indicando l'ispettore Lestrade, per esempio, il computer suggerirà il verbo Talk, parlare, se in quel momento particolare possiamo farlo; in caso contrario evidenzierà Look, per osservare. È sempre possibile forzare la scelta di una determinata azione, scegliendo il verbo appropriato dalla lista.

Come negli altri sistemi, primo fra tutti lo SCUMM della Lucasfilm, i dialoghi sono gestiti offrendovi la possibilità di scegliere tra diverse frasi quella che vi sembra più appropriata alle circostanze.

Meno immediato il sistema di gestione dell'inventario. Gli oggetti in nostro possesso vengono stivati in cellette che possono essere fatte scorrere tramite dei tasti; il problema è che progredendo nel gioco sarà impossibile tenere contemporaneamente tutti gli oggetti visibili. Un difettuccio veniale che si sarebbe potuto risolvere riducendo le dimensioni delle icone oppure aprendo uno schermo a parte.

Interessante l'espediente di aprire finestre circolari sulla scena, con zoomate sul volto di chi parla

Molto interessante, ed utile, il diario di Watson. Il fedele collaboratore, che peraltro in questa avventura fa abbastanza la figura dell'imbecille, si preoccupa di riportare indefessamente tutte le situazioni, tutti i dialoghi, le descrizioni di tutti gli oggetti, su di un prezioso taccuino. In alcuni momenti, quando pensate di aver tentato tutto il tentabile, la lettura degli appunti potrà illuminarvi su particolari apparentemente insignificanti che però assumono importanza notevole alla luce di scoperte successive. Il diario ben presto diverrà voluminoso, se voluminoso è sufficiente per definire un plico di 5-600 pagine o più.

Fortunatamente è stata inclusa un'opzione di ricerca automatica delle parole, nonché la possibilità di stampare il diario. In un momento di panico sono arrivato al punto di stampare tutto il manoscritto e di sottolineare le parti più importanti. Peccato che le opzioni di stampa siano state limitate, è ad esempio impossibile comporre direttamente dall'avventura tutte le sezioni riguardanti un determinato personaggio; fortunatamente è possibile indirizzare la stampa ad un file ASCII, importabile e modificabile con qualsiasi word processor.

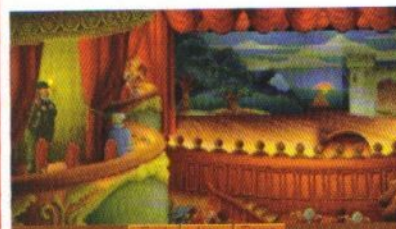
Watson, talvolta può rendersi utile creando dei diversivi, oppure servendosi delle proprie conoscenze in campo medico. Tutto sommato il dottore è il personaggio meno aderente alle caratterizzazioni Doyliane. Nei romanzi il rapporto tra Holmes e Watson era in un certo senso paritario: dove mancava il primo, la cultura generale, sopperiva il secondo, e viceversa. Nell'avventura vi è invece un vero rapporto di sudditanza, che però potrebbe essere dettato da esigenze di implementazione. È difficile gestire un gioco con due protagonisti.

Gli spostamenti a Londra avvengono tramite un calesse. Una stupenda mappa di Londra, a scorrimento nelle quattro direzioni è in pratica la rappresentazione dell'esplorabile, salvo occasionali raid fuori porta. Dei pittogrammi indicano la locazione corrente e quelle che possiamo visitare. Inizialmente avremo a disposizione solo il 221B di Baker Street ("Si trattava di due comode camere da letto e di un unico ampio salotto che prendeva aria e luce da due grandi finestre. L'arredamento era gradevole.") ed il Regency Theatre, il luogo del delitto. Interrogando, scoprendo oggetti, facendo ricerche in laboratorio avremo a disposizione altre mete. Gradevole l'animazione del calesse che si muove per le vie di Londra, con gli edifici che scorrono alle spalle.

Interessante l'espediente di aprire finestre circolari sulla scena, con zoomate sul volto di chi parla. Contribuisce a caratterizzare maggiormente i personaggi, evidenziano la mimica facciale, a volte importante per stabilire gli stati d'animo degli interlocutori.

Nei luoghi che noi non possiamo raggiungere, possono certamente arrivare gli Irregolari di Baker Street, una banda di monelli capitanata da Wiggins, il ragazzino con lo spirito imprenditoriale. Potremo rivolgerci a lui per recuperare oggetti o ritrovare persone sfuggenti.

Nel caso in cui si debbano seguire piste chi potrà aiutarci meglio di Toby, il cane da fiuto con l'olfatto migliore di tutta Londra e dintorni. Il vecchio Sherman, amico di lunga data, non esiterà a prestarvi l'animale.

Non mancheranno scene di azione, come il lancio delle freccette per accattivarvi le simpatie

Ooops, questo palco non è prenotato a nostro nome, ci deve essere stato un malinteso. O forse c'è qualcosa sotto.

Che squallore! Anche qui si nota una cura esasperata per i dettagli: si vede perfino l'intonaco staccato sui muri.

http://speccy.altervista.org/

dei frequentatori di un pub. Un vero e proprio gioco nel gioco, con una qualità di realizzazione veramente notevole. Peccato che non sia possibile scorporarlo dal gioco una volta terminata l'avventura. Azione anche in alcune scene in cui Holmes dovrà lavorare fisicamente per ottenere i risultati sperati, non sempre con l'aiuto di Watson, più passivo che mai.

Piacevole il sonoro, un commento in sottofondo che ben si addice all'atmosfera di mistero, pur divenendo più leggero in alcune occasioni (vedrete la prima di un'opera). Meno riuscito il parlato sintetizzato. Totalmente innovativo lo schermo di configurazione che ci permette di modificare i font ed altri particolari della visualizzazione.

La nebbia...sempre la nebbia... a Londra sembra impossibile vivere senza.

Notevoli le animazioni che vengono riservate per le occasioni speciali, tipo arresti et similia. Ben dosata la difficoltà. Il giudizio è espresso in base all'assioma: "Fai un'avventura che può risolvere anche un idiota, e solo un idiota vorrà risolverla".

Tiriamo le somme. L'Electronic Arts non ha voluto perdere il treno delle avventure animate, visti i grandi successi di Lucasfilm e Sierra. La concorrenza, in alcuni particolari, fa pesare la maggiore esperienza ed i meccanismi di ormai collaudata efficacia.

Superando i preziosismi tecnici, resta però il nucleo dell'avventura, la trama avvincente, i personaggi affascinanti, l'ambiente grigio, tetro della Londra vittoriana, dove gli scheletri negli armadi erano più numerosi dei vestiti.

Il diario: un elemento innovativo che ci consente di svolgerele nostre indagini senza l'incubo di tonnellate di appunti da cercare in mezzo alla scrivania.

Non posso che inserire l'avventura nell'Olimpo dei successi, in quanto sono certo che non mancherà un riscontro da parte del pubblico. Forse solo il CD dellaSoftware Toolworks potrebbe fare meglio con Sherlock, ma il lettore di CD-ROM chi lo ha? Purtroppo il multimedia non è ancora un fenomeno di massa. Speriamo che lo diventi presto.

Alessandro Cattelan

Genere Avventura investigativa
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Mythos Software

- Grafica buona
- Grande fascino del personaggio
- Difficoltà media

- Particolari dell'interfaccia utente macchinosi

Versione PC

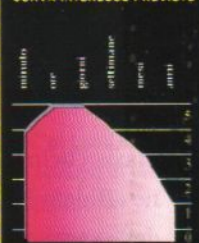
La VGA la fa da padrona, essendo il vero ago della bilancia per quanto riguarda la velocità del gioco. Per fare l'esempio dello scrolling della mappa di Londra, è più fluido su un 286 16 MHz con VGA veloce che su di un 486 33 MHz con VGA lenta. Notevole lo spazio occupato su disco, più di 13 Mb scegliendo il metodo di installazione con compressione dei dati (nel qual caso il PC veloce serve a ridurre i tempi di caricamento). Quasi obbligatoria una scheda audio: in sua assenza resta muto anche l'altoparlantino del PC.

K VOTO

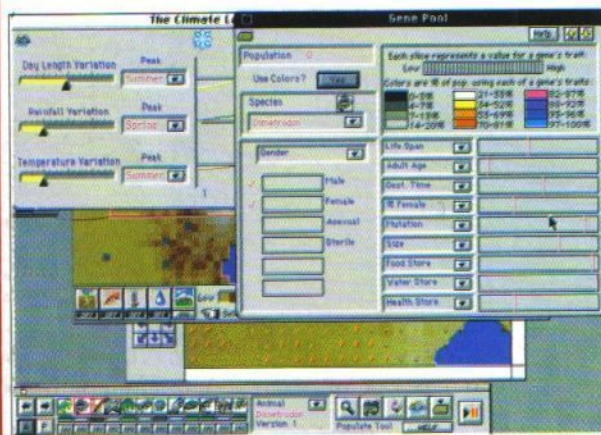
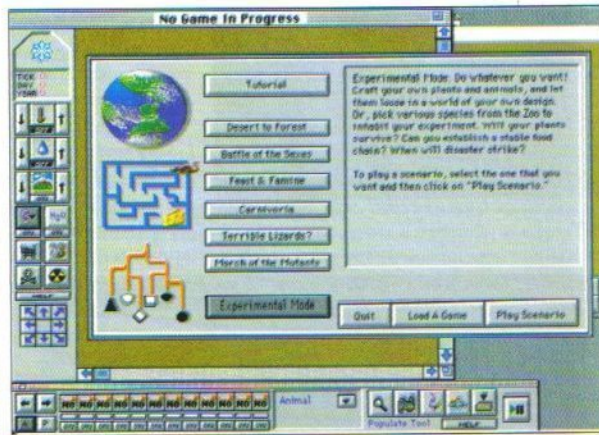
915 PC

G
QI
A
FK

Il punto di forza è proprio Sherlock Holmes, il fatto di immedesimarsi in un personaggio divenuto una leggenda. I fan dell'investigatore non possono mancare questo appuntamento, anche considerando che la difficoltà non è eccessiva. La grafica presenta occasionali scadimenti ma in generale è di ottimo livello, supportata da un commento sonoro molto piacevole.
Forse gli avventurieri professionisti si sentiranno un po' imbrigliati nel corso dell'avventura, almeno nella prima parte, ma in linea di massima è solo una sensazione. Una delle migliori avventure degli ultimi tempi.
Penso sia superfluo ricordarvi che una volta smascherato l'assassino il gioco servirà soltanto a farvi dire agli amici "Guarda che cosa riesce a fare il mio PC!"

CURVA INTERESSE PREVISTO

SHERLOCK SECOND CONAN DOYLE.

Sir Arthur può ritenersi soddisfatto di quest'implementazione informatica del suo fortunatissimo personaggio, che peraltro non è mai riuscito ad amare. Lo scrittore inglese, nato ad Edimburgo nel 1859 ma di genitori irlandesi, in gioventù non poté contare su un'agiatezza consona alle sue origini nobili.
Laureato in medicina, prende spunto proprio da uno dei suoi professori, il dottor Joseph Bell, con capacità deduttive apparentemente sovrannaturali, per creare Sherlock Holmes. Nel primo romanzo, *Uno studio in rosso*, il personaggio viene definito nei minimi particolari da Watson, il dottore con cui divide l'appartamento. Sherlock è un uomo che vive per indagare, con una cultura classica inesistente ma con una conoscenza strabiliante di tutte le efferatezze perpetrate nel suo secolo, unite a nozioni empiriche di chimica, anatomia, diritto. Uno scienziato del crimine, nell'accezione moderna del termine, che si disinteressa, per esempio del Sistema Copernicano: il fatto che la terra giri intorno al sole non è una nozione utile ai suoi scopi, pertanto deve essere rimossa.
È dilaniato dall'inattività, il suo cervello ha una sorta di bisogno fisico di dedurre, di collegare luoghi, fatti e persone; quando non c'è alcun problema poliziesco Holmes cade nel baratro della droga, la celeberrima soluzione al 7% di cocaina.
Conan Doyle, che ebbe velleità letterarie diverse dal giallo, non riuscì mai ad accettare di aver ottenuto il successo solo grazie a Sherlock, arrivando al punto di ucciderlo, facendolo cadere in un abisso. Le proteste dei lettori furono tante e tali che Holmes trovò nuova vita, continuando ad offuscare il successo delle opere più serie del suo autore.
Un personaggio incredibilmente attuale, per certi versi incomprensibile, di cui gli sceneggiatori dell'EA hanno cercato di rispettare la complessità. Leggendo tra le righe gli appassionati fan di Holmes troveranno molte citazioni, a partire dalla rappresentazione dell'appartamento di Baker Street, fino all'ottusità dei tutori della legge.

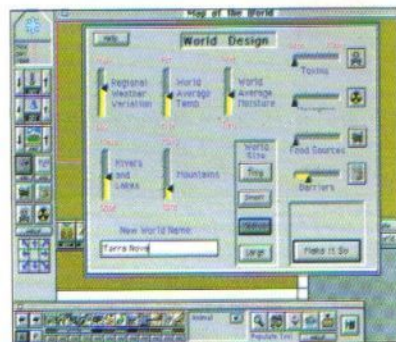
SIM LIFE

Queste finestre vi permettono di selezionare (o cambiare) tutte le variabili che definiscono il patrimonio genetico delle razze e le caratteristiche ambientali della regione.

La funzione di Tutorial è veramente molto utile. Vi seguirà passo per passo insegnandovi l'uso corretto delle varie opzioni.

Dopo la trilogia *Sim City*, *Sim Earth* e *Sim Ant* la Maxis cucina un nuovo "simulatore divino". Questa volta al giocatore viene affidato l'incarico più delicato e complesso di tutti: gestire l'evoluzione delle specie viventi in un mondo immaginario.

Potete creare da zero un mondo inserendone le caratteristiche, dalla variazione delle stagioni, al numero dei laghi e delle montagne

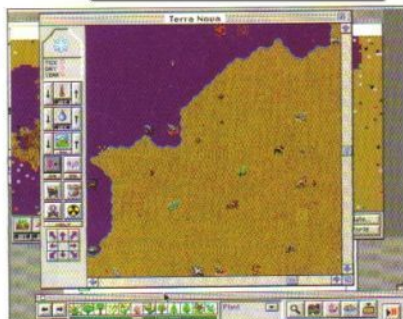
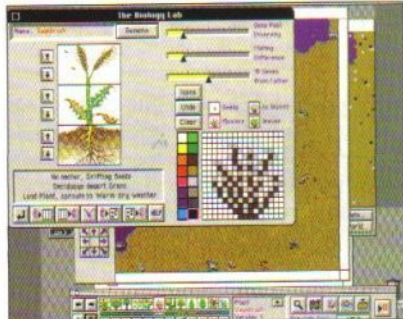
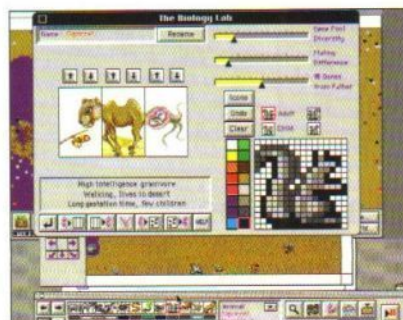
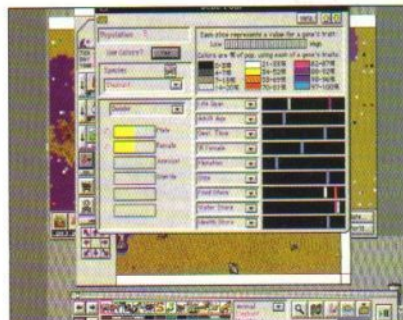
Dopo la trilogia *Sim City*, *Sim Earth* e *Sim Ant* la Maxis cucina un nuovo "simulatore divino". Questa volta al giocatore viene affidato l'incarico più delicato e complesso di tutti: gestire l'evoluzione delle specie viventi in un mondo immaginario.

Software Toys, questo è il termine scelto dalla Maxis per definire i propri simulatori. In italiano potremmo tradurlo approssimativamente con "giocattoli per computer", un'espressione che si contrappone a "giochi per computer". Qual è la differenza? Un gioco è un qualcosa di definito: una serie di regole, un obiettivo da raggiungere... un giocattolo è molto di più. È uno strumento attraverso il quale si può giocare, e con il quale si possono inventare molte cose. Il calcio è un gioco, la palla è un giocattolo. Con la palla si può giocare a basket, a pallavolo, a pallanuoto e a centinaia di altri giochi (compreso quello di scagliarla con violenza in testa al bagnino e poi farsi trovare tutti a girare l'indice). È uno strumento versatile e senza limitazioni intrinseche. La stessa filosofia è stata applicata dalla Maxis alle sue simulazioni, ed in particolar modo all'ultimo nato, *Sim Life*. In un'avventura come *Monkey Island* o in un gioco di piattaforme come *Silly Putty* dovete raggiungere gli obiettivi prefissati dal programmatore, utilizzando gli strumenti che il programma vi mette a disposizione, siano questi comandi particolari o "power up". In *Sim Life*, al contrario, non c'è nulla di definito se non un set di parametri base. Tutto il resto, obiettivi, complessità del programma ed esperimenti, viene lasciato alla volontà ed alla fantasia del giocatore.

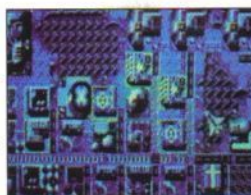
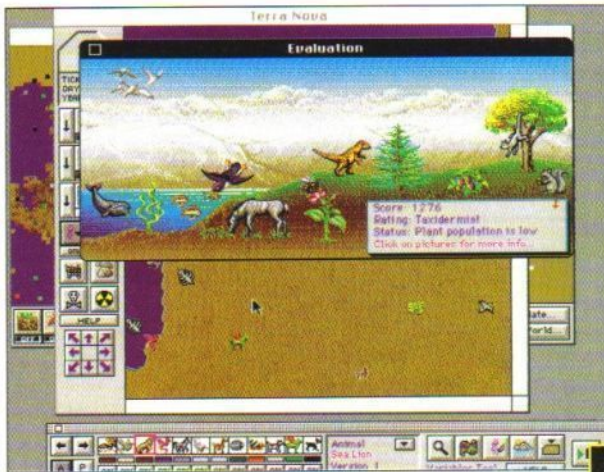
Essenzialmente *Sim Life* è un simulatore di evoluzione genetica. Questo concetto, che espresso in termini scientifici probabilmente appare come quanto di più lontano possa esserci dall'idea di divertimento, nasconde una realtà ricca ed affascinante. In parole semplici, ogni organismo vivente, animale o pianta, è identificato da una

Ecco la cartina del vostro mondo con tutti gli animali e le piante che lampeggiano e che si moltiplicano.

serie di caratteristiche. Queste caratteristiche possono essere paragonate (gli scienziati mi perdonino) a quelle che vengono utilizzate per creare i personaggi nei giochi di ruolo. Esse descrivono l'animale (o la pianta) sotto una grande varietà di aspetti: se è carnivoro o erbivoro, per esempio; quanto è bravo a combattere, se la sua specie è composta da maschi e femmine o da esseri asessuati, quanto è intelligente, se ama girovagare per il mondo o se preferisce abitare in un luogo fisso, quanto è veloce, qual è la percentuale di probabilità che i figli di quell'animale abbiano delle mutazioni e così via. Naturalmente alcuni organismi viventi saranno più adatti di altri a sopravvivere nell'ambiente in cui vivono. Se un organismo presenta deficienze incurabili è probabile che la sua specie si estingua a favore di altre più adatte a sopravvivere. Questo concetto viene detto "selezione naturale". Può però accadere che un animale abbia dei figli che presentano caratteristiche particolari rispetto alla media della specie: una gazzella potrebbe avere un figlio con un collo leggermente più lungo, o un pino delle fronde leggermente più fragili. Ancora una volta è la selezione naturale a decidere se questa mutazione sopravviverà oppure no. Nel caso della gazzella, se per qualche ragione il tronco delle piante di cui gli animali si nutrono si è allungato, solo le gazzelle con il collo più lungo potranno raggiungere le foglie e sopravvivere.

Le altre moriranno di fame, e dopo poche generazioni in giro ci sarà solo la nuova specie di gazzelle dal collo lungo. Se questo fenomeno continua per molto tempo, la nostra gazzella potrebbe evolversi in una specie di animale simile alla giraffa. È esattamente questo il nocciolo di *Sim Life*. Il programma permette di creare un ecosistema artificiale e di popolarlo di piante ed animali immaginari di nostra creazione.

A questo punto possiamo fare ciò che desideriamo: limitarci ad osservare quello che accade ai nostri organismi viventi artificiali senza interve-

Con la funzione "Lente di Ingrandimento" potete selezionare una zona per osservarne le caratteristiche, la flora e la fauna.

Non c'è limite alle variazioni che potete apportare alle razze già esistenti: cactus di montagna o riso del deserto...

Con questa opzione potete "costruire" le vostre razze disegnandone anche l'icona.

Questa finestra di "Gene Pool" vi permette di manipolare a piacimento il patrimonio genetico di qualsiasi animale o pianta.

confronta & contrasti

Sarebbe logico confrontare *Sim Life* con *Sim Earth*, ma preferisco scegliere *Sim City* come termine di paragone perché si tratta di un titolo più adatto per sottolineare alcuni aspetti della sua giocabilità. *Sim City* supera senz'altro *Sim Life* in un aspetto fondamentale: è la simulazione di una realtà in cui tutti viviamo quotidianamente. Non è necessario essere architetti per sapere cos'è un centro residenziale: basta guardare fuori dalla finestra. Allo stesso modo non è necessario essere laureati in urbanistica per capire i problemi di una cattiva circolazione stradale. Permette in sostanza di confrontarsi con problemi ai quali tutti più o meno pensano durante la vita quotidiana. *Sim Life*, al contrario, si occupa di un argomento più elitario e specifico, velato ai più da una cortina di mistero. Inoltre la presenza di un obiettivo definito in *Sim City* aiuta molto a "spingere il giocatore avanti". Per quanto riguarda gli altri aspetti, credo di poter affermare che i due programmi si equivalgono per qualità e competenza.

Quando viene richiesto il programma vi mostra gli individui deceduti delle varie specie.

Potete ingrandire la mappa su una regione e guardare direttamente le azioni delle vostre creature.

nire oppure fare degli esperimenti ed osservarne i risultati. Possiamo rendere il nostro ecosistema semplice o complesso, ed eseguire esperimenti che richiedono pochi minuti e quattro comandi del programma, o simulazioni più lunghe e complesse.

IL PICCOLO MONDO

La prima cosa da fare è naturalmente creare il mondo in cui vivranno gli organismi artificiali. Possiamo deciderne le dimensioni, le variazioni climatiche regionali, la temperatura media, l'umidità, la presenza di massicci montuosi e la quantità e l'estensione di fiumi e laghi. Un secondo pannello, più complesso, permette inoltre di alterarne alcune leggi (come il valore alimentare dei vari tipi di cibo) - ma si tratta di uno strumento che sarà utile solo ai veri appassionati e che il principiante può ignorare tranquillamente.

Altri parametri che potremo decidere più avanti riguardano la durata del giorno, dell'anno e le caratteristiche delle varie stagioni (sì, si possono avere inverni caldi e soleggiati!). Più avanti, durante il gioco, si può intervenire su queste caratteristiche in scala locale: per esempio spianando un massiccio montuoso o innalzando la temperatura di una regione.

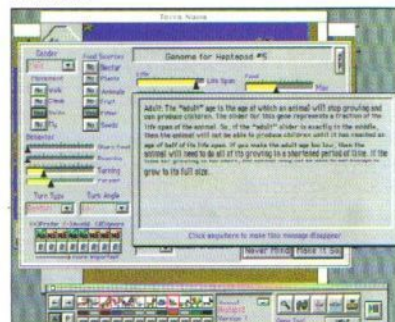
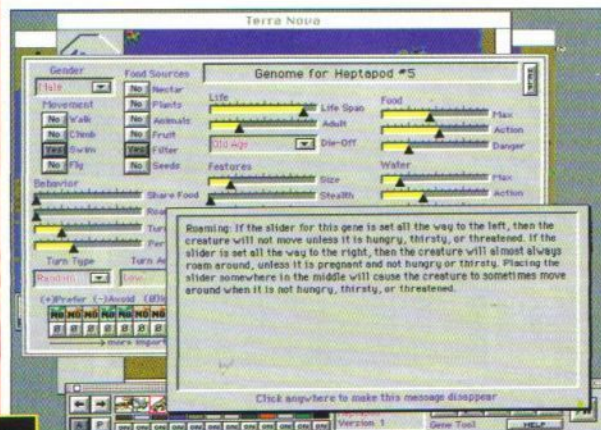
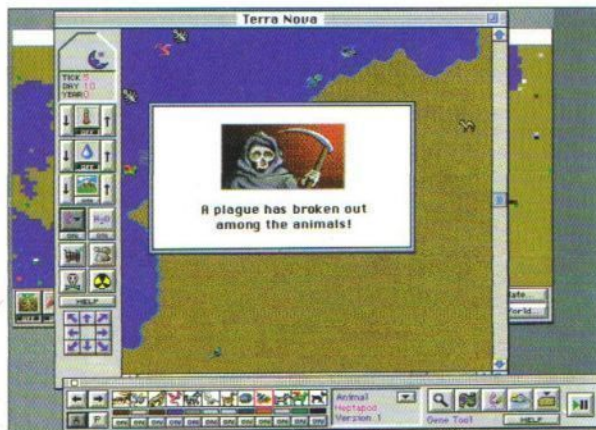
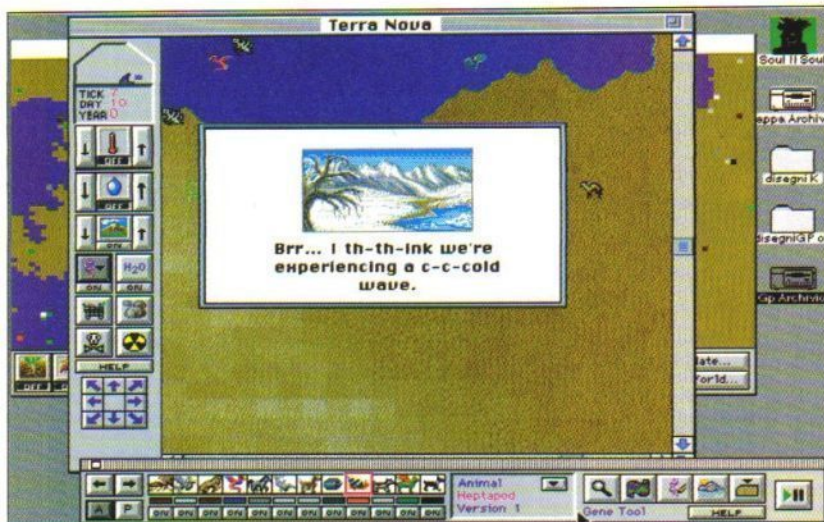
CREATURE GRANDI E PICCOLE

Ogni animale ed ogni pianta è descritto principalmente da un "fenotipo". Il fenotipo è l'insieme delle caratteristiche fondamentali della specie. Queste, per gli animali, sono: livello di intelligenza, tipo di alimentazione (erbivoro, carnivoro o onnivoro), habitat preferito, mezzo di locomozione, periodo di gestazione dei figli e numero degli stessi. Ciò che distingue veramente una creatura dall'altra (in fondo, se ci fermassimo al fenotipo un leone non sarebbe diverso da una tigre) è il suo patrimonio genetico: l'insieme delle caratteristiche peculiari di quella specie e di nessun altra. Abbiamo già visto alcune di queste caratteristiche, altre includono la percentuale di femmine nella specie, le caratteristiche psicologiche (condivide il suo cibo con i compagni affamati?), i parametri fisici (silenziosità, dimensioni, campo visivo e acutezza oculare...), le preferenze alimentari (quali animali o piante preferisce utilizzare come cibo) e la resistenza fisica, che determina la capacità di sopportare carenze di cibo ed acqua.

A questo punto è probabile che il giocatore medio sia già scappato via spaventatissimo. Sarebbe però un peccato, perché in realtà ognuno di questi parametri si spiega da sé in modo molto intuitivo, senza richiedere lauree particolari. Se avete giocato ai giochi della serie AD&D della SSI, con i loro milioni di dati statistici per personaggio, scoprirete che definire le caratteristiche di un organismo vivente in *Sim Life* è molto più facile e divertente.

SPERIMENTANDO...

E ora? Devo ammettere che all'inizio ero un po' confuso. Il programma contiene un utile *tutorial* su schermo che mostra passo passo tutte le funzioni e le opportunità offerte, insieme all'utilizzo dell'interfaccia utente, ma una volta terminato questo tour preliminare mi sono sentito un po' spaesato. Semplicemente non avevo idea di quale sarebbe dovuto essere il primo passo, così ho deciso di provare a fare qualche esperimento. Senza saperlo ho fatto la cosa giusta. Ho creato un mondo di piccole dimensioni, con parametri climatici sulla media e poche montagne. Quindi ho "inventato" due specie di animali (o meglio, ho preso in prestito Bip Bip e Wil E. Coyote): uno struzzo erbivoro furbissimo caratterizzato dalla corsa a zig zag e un coyote predatore stupido e lento. Ho popolato il mondo con solo queste due specie di animali, ed un erbaccia che ho deciso essere la principale alimentazione dello struzzo. Beh, potete immaginare il risultato: i poveri coyote non riuscivano mai a beccare uno struzzo che fosse uno, e dopo poco tempo si sono estinti. Uhm, però alcuni si sono estinti dopo gli altri... ho controllato le caratteristiche di questi ultimi e ho notato che una mutazione aveva migliorato la loro capacità di resistere alla carenza di cibo. Interessante... E se avessi migliorato l'intelligenza del coyote e la sua capacità di muoversi silenziosamente? Detto fatto. L'esperimento è ricominciato, ma adesso alcuni coyote riuscivano a mangiare degli struzzi e a sopravvivere. In generale si trattava di coyote che si staccavano dal ceppo principale della specie perché ancora più intelligenti e silenziosi. Questi coyote, sopravvivendo, avevano figli i quali potevano presentare mutazioni ancora più favorevoli, e quindi sopravvivere ancora meglio. Dopo un po' davanti ai miei occhi era nata una nuova specie di coyote meglio preparata ad affrontare i superstruzzi. La cosa sembrava finita lì, se non che ora erano i superstruzzi a trovarsi in difficoltà... per farla breve, prima che me ne accorgessi erano passati venti minuti durante i quali non avevo fatto altro che guardare

La prima cosa che dovrete fare sarà progettare il soggetto animale di una razza.

L'impresa non dovrebbe risultarvi difficile con questa finestra che permette di visualizzarne tutte le caratteristiche.

Ad esempio una delle caratteristiche è l'area di azione dell'animale: "Roaming"; può essere molto sedentario o un feroce predatore continuamente in cerca di cibo.

Anche la casualità gioca un ruolo importante: la possibilità di contrarre pericolose malattie può essere fatale.

Selezionare l'escursione termica tra le varie stagioni è un'azione delicata; una scelta errata può far morire assiderati molti animali.

il monitor e confrontare tabelle. A quel punto le implicazioni dell'intero programma mi si sono riversate nella mente come l'acqua che irrompe da una diga crollata. E se avessi provato ad isolare dei carnivori in una piccola regione costringendoli a combattere fino a che solo i migliori fossero sopravvissuti? E se poi gli avessi scatenati contro gli ignari ma numerosissimi erbivori che popolavano il resto del mondo? E se avessi diminuito il numero dei figli? E se avessi aumentato il numero dei figli? E se avessi creato degli erbivori lenti e stupidi ma corazzatissimi. E se avessi stabilito che l'unica fonte di alimentazione di pacifici animali erbivori erano delle piante carnivore aggressive come tigri? Cosa sarebbe successo? Chi avrebbe vinto? E se? E se...?

FUNZIONALITÀ

Ma la cosa più importante è stata che il programma non mi ha mai chiesto di imparare nulla di cui non avessi bisogno. Ogni volta che sentivo il bisogno di una nuova funzione, come un comando per duplicare a volontà un animale particolare, bastava sfogliare rapidamente il manuale per trovarlo. Anche la miriade di tabelle e sottotabelle alle quali è possibile accedere in qualsiasi momento avevano tutte una loro funzione, ed io potevo decidere se avvalermene o meno. C'è una tabella, per esempio, che mostra le principali cause di mortalità per una data specie. All'inizio potete trovarla superflua, ma una volta che siete entrati nei meccanismi della simulazione vi tornerà molto utile. Un'alta mortalità dovuta a carenza di cibo può significare che la specie non è fisicamente preparata per procurarselo (come i nostri poveri coyote), oppure che non ce n'è abbastanza. Sia come sia, si tratta di dati preziosi e quella che all'inizio sembrava solo una complicazione diventa un utile strumento. L'interfaccia utente a finestre, icone e menu a tendina è molto funzionale e parecchi comandi sono ridondanti: è possibile attivarli in vari modi e momenti. Inoltre il programma fornisce un'utilissima funzione di help in linea: selezionando il nome di una caratteristica appare una descrizione della stessa insieme alla sua importanza, mentre selezionando un pulsante "help" otteniamo una descrizione su schermo di tutte le icone presenti in una data finestra.

IN CONCLUSIONE

Questa recensione non può fare altro che scalfire le caratteristiche e le potenzialità di *Sim Life*. Non vi ho parlato dei disastri che possono colpire i vostri organismi simulati (dalle comete all'AIDS), degli ecosistemi alimentari, dell'influenza del clima sull'evoluzione, dell'effetto delle radiazioni e così via. Se siete persone già interessate all'argomento potrete intuire quali segreti si nascondono tra le pieghe del programma, altrimenti quanto vi ho raccontato dovrebbe esservi sufficiente come punto di partenza. Il resto potrete impararlo poco a poco, e solo se vorrete. Ma sulla copertina della rivista c'è scritto "Guida al Divertimento Elettronico", e questo è un fattore importante nel momento in cui dobbiamo giudicare il prodotto della Maxis. Quanto *Sim Life* può essere considerato divertente? Personalmente, la prima volta che l'ho caricato ci ho giocato per tutta la notte, ma io sono il genere di persona che ha in casa dieci enciclopedie sulla natura (oltre che a una mezza laurea in scienze della terra), quindi sono un caso un po' particolare. Dovendo dare un giudizio privo di preconcetti, ritengo che *Sim Life* riesca proprio in quello che era l'obiettivo più difficile da raggiungere: essere un programma divertente a prescindere dalla complessità dell'argomento trattato. Richiede un po' di pazienza da parte del neofita, ma non più di quella richiesta da un normale gioco di ruolo. Inoltre mette alla prova qualità come l'immaginazione e la fantasia: come sottolineavamo all'inizio, il programma non ci dice cosa dobbiamo fare. Noi dobbiamo decidere i nostri esperimenti e come divertirci con esso. Un *tutorial* su schermo ed un manuale completo scritto con linguaggio simpatico (seppure in inglese) aiutano molto a raggiungere questa consapevolezza. Se non volete creare i vostri esperimenti il programma vi mette a disposizione alcuni scenari già preparati, tra i quali il sempreverde mistero della scomparsa dei dinosauri. *Sim Life* può suscitare diffidenza a causa dell'argomento trattato (tutti sappiamo come a scuola riescano a fare odiare anche le cose più interessanti) e, soprattutto, perché rappresenta un modo nuovo di divertirsi. Se darete fiducia al programma verrete ricompensati dieci volte. Ma desidero concludere con un avvertimento: *Sim Life* rappresenta un tipo di divertimento intellettuale, meno immediato ed intuitivo di *Sim City*; richiede tempo, pazienza e concentrazione, e non è il gioco a cui è possibile giocare dieci minuti dopo il lavoro per rilassarsi.

Vincenzo Beretta

SOFTWARE MS-DOS

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3......39900
BATMAN 39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE 59900
BLOODWICH.......69900
BLUSE BROTH...49900
BUSHBUCK 89900
CAL.GAMES 69900
CHAMP.MANAG. 59900
CHESS CH..........69900
CLIK CLAK..........49900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION......99900
COOL CROCK.T. 49900
CONAN CIMM......69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. ...59900
D/GENERATION.79900

DELUX STR.P.II..59900
DEATHBRING.....39900
DOUBLE D. 3......49900
DYLAN DOG........49900
DRAGON'S L.II ...99900
DRAGON'S L.E ...79900
DUCK TALES.......49900
EPIC 79900
EUROP.CHAMP. 79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13............79900

GAZZA II 39900
GOBLIINS 69900
GODFATHER........59900
GODS...................49900
GOLDEN AXE 49900
GUY SPY 79900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK...................69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II..........49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS 69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS......59900
MEGATRAVEL.II.69900
MILLEMIGLIA.......69900
OBITUS................79900
O.N.M.LEMMING 49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER........39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS 39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY 59900
RIDERS OF R. 69900
ROLLING R..........39900
SARGON V 69900
SPACE 1889 69900
S.SPACE INV......39900
SPACE ACE II.....89900

SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2.....79900
STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI.....59900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.......79900
T.SIMPSONS.......49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900
UMS II 79900
UNREAL...............59900
VOLFIELD............39900
W.BEAMISH.........99900

W.G.HOCKEY......69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
A10 TANK K.........89900
B.A.T. 59900
BATTLECHE. 2 ...69900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS ...49900
CASTLES 69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR ..99900
CENTURION........69900

CIVILIZATION......99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B. 69900
EYE O.T.B.II.........69900
EPIC 79900
F117 NIGHTHA ...89900
F14 TOMCAT 59900
F19 STEALTH F..99900
FALCON 3 109900
GUNSHIP 2000...89900
HARPOON 1.2 79900
HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INDIANA JONES 4 99900
INT.SPORT CH. ..69900
JETFIGHTER II ...79900
KINGS Q. V 99900
LOOM...................69900
L.S.LARRY III.......99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV...............59900
MANIAC MANS....69900
MARIO ANDRET.69000
MEGATRAVLER .69900
MONKEY ISL.2 ...89990
MIG29 S.F...........79900
M.U.F.TALES 99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9 99000
PACIFIC ISLAND 79900

PERSONAL PRO 79900
RED BARON.........99900
ROBINHOOD 49900

ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SHANGAI 2 79900
SHUTTLE 99900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH.........89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV 89900
SIM ANT 89900
STARFLEETI 59900
STAR TREK 79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS. 69900
TV SPORT BOX..69900
ULTIMA UNDER. 89990
ULTIMA VII...........89900
VENGEANCE......79900

WORLD TENN.CUP .79900
WING COMM 59900
WING COMM.II ...79900
WING SEC.M I 39900
WING SEC.M II ...39900
WING SPEECH ...39900

MS-DOS COMPIL

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR ...69900
AWARD WINN. ...59900
OYLES BOOK.....99900
PC GAME COMP.69900
SOCCER STAR ..49900
ULTIMA TRIL.......89900
WING COMM.LUX .99900

SIMPSONS
~~L.49.900~~
L.29.000

GODFATHER
~~L.39.900~~
L.29.000

BARDS TALE III
~~L.39.900~~
L.29.000

PIT FIGHTER
~~L.39.900~~
L.19.000

BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000

JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000

MONKEY ISL.
~~L.89.900~~
L.39.000

TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000

INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**

CREATIVE LABS Inc.

VIDEOBLASTER 599000
Sound Blaster Pro II Basic............................269000
Sound Blaster Pro II + Midi..........................340000
Sound blaster Multimedia personal Kit............990000
(Sound blaster pro + CD Panasonic +7 Titoli)
Sound blaster Multimedia Business Kit.........1050000
(Sound blaster pro + CD Panasonic + works + creative sounds + maromind + selectware + bookshelf + sherlock holmes)

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

SOFTWARE AMIGA

AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT.....49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM.....39900
AMNIOS..............49900
ANOTHER W........69900
ARACNOPH..........49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3......39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST.......39900
BIG RUN 49900
BLUE BOY 49900
BLUES BROT. 39900
BONANZA BR.......39900
CANTON...............49900
CAP. PLANET.......49900
CELTIC LEG..........59900
CHALL. GOLF......59900

CHAMPION DR. .49900
CHAMP MANGER....40000
CONAN 59900
COOL CROC T. ...49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRAZY SEAS. 39900
CRUISE F. A.C. ..59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING.......39900
DELIVERANCE....59900
DEUTEROS 49900
D/GENERATION.49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG........59900
DUNE...................69900
ELF.......................39900
EPIC.....................69900
EUR.CHAMP.FO.49900
F1 GP CIRCU. 39900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRE & ICE..........49900
F. VOYAGER 59900
FIRST SAMUR.....49900
FLOOR 13...........69900
FOOTBALL II 59900

GAUNTLET 3.......39900
G-LOC..................39900
GODFATHER.......49900
GOLDEN AXE......49900
GUY SPY..............69900
HARLEQUIN 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK......39900
HUNTER...............49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS.............39900
KID GLOVES 2 ...59900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2.........39900
KNIGHT. O.T........79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR.....49900
LUPO ALBER.......39900
MAGIC POCK. 49900
MEGAFORTESS.69900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF ..79900
MYTH 49900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH NO M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. ..39900
PAPERBOY 2 49900
PARASOL STARS.39900
PINBALL DRE. ...59900
PITFIGHTER.......39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUSHOVER 39900
PUZ. GALL 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD..........39900
ROBOCOP III......59900
ROBOZONE........49900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON............39900
RUGBY C...........59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV......39900
SCOOBY & SC ...30900
SENSIBLE SO. ...59900
SHAD.DANC 39900
SIMPSON............39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II.....79900
SPACE CRUS. 49900
SPACE GUN 49900
SPOT 49900
STARUSH 59900
STR. MANAG......59900
STRIKER............59900
STRUMTRUPP. ..39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II.....49900
SUPERTETRIS...79900
TIP OFF..............49900
TURTLES............39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER....39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS......39900
TITUS THE FOX .49900

TOKI.......................39900
TURTLES II...........49900
ULTIMA VI.............69900
UNREAL................39900
UTOPIA.................69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II..........69900
WACKY RAC. 39900
WILD WEST 59900
WINTER SPORT49900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIM/ADV

A 10 TANK KILL..89900
ABAND.PLACES.79900
ATF II 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS............49900
CASTLES ....
CIVILIZATION 89900
CRIME CITY 59000
CRUSE F. CORP 59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH......69900
F15 S.EAGLE......79900

F19 S.. FIGHT.....69900
FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL..59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA..........89900
KING QUEST V...99900
INTELL.GAMES ..49000
LEGEND 69900
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS59900
M 1 TANK PL. 69000
MIDWINTE.II 69900
MIG29 SUP.F......69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL........69900
POLICE Q. 3 89900
POWERM.DATA .33000
RED BARON.......89900
ROBINHOOD......49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900

WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A........59900
AIR SEA SUP.....59900
CHART ATT. 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL......59900
FOOTBALL C.....59900
GRANDST...........49900
KIND OF.M.III......49900
MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL.....39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

ACTION FIGHT...19900
ALTERED BEA. ..19900
ANARCHY...........19900
BATMAN..............19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB...19900
DEFEND O.T.C....19900
D.DRAGON II.......19900
DRAGON NINJA.19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP .19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND........19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ...19900

TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED....19900
VENUS.................19900
VOYAGER............19900
WINNING TACT...19900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

OFFERTISSIME SOFTWARE AMIGA

Monkey Island ~~L.69.000~~ L.39.000

PIT FIGHTER ~~L.39.900~~ L.19.000

Chuck Yeager ~~L.69.900~~ L.29.000

Hudson Hawk ~~L.29.900~~ L.19.000

PGATour Golf ~~L.59.900~~ L.29.000

SKI or DIE ~~L.59.900~~ L.29.000

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 569000
AMIGA 500 Plus ...620000
AMIGA 600 535000
A590 HD30Mb 879000

A601 esp &Mb 139000
A570 lettore CD 659000
1084 S Monitor......455000
1085 S Monitor......435000
1960 VGA Colori ...730000
A 2320 Interlacer...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT...............550000
Janus AT...............790000
A 2300 Genlock 299000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti......69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA

AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante B/N
L.299.000

MPS1550 stampante a COLORI
L.399.000

IMPORTANTE:

TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante INKJET
L.255.000

http://speccy.altervista.org/

ALONE IN THE DARK

C'è un elemento comune che lega i racconti di Howard Phillips Lovecraft: la sensazione, quasi tangibile, del pericolo incombente. La paura e la tensione tengono il lettore costantemente con il fiato sospeso come se il personaggio ad ogni passo potesse trovare l'orrore che più o meno consapevolmente è andato a disturbare. È difficile mantenere questo tipo d'atmosfera in un'avventura: eppure la Infogrames c'è riuscita...

La letteratura lovecraftiana ha sempre interessato una nutrita schiera di lettori, e anche il gioco di ruolo - *Call of Cthulhu* della *Chaosium/Games Workshop*, recentemente tradotto e distribuito in Italia dalla *Stratelibri* - basato sui suoi racconti ha ottenuto un ottimo successo. Era quindi solo questione di tempo prima che qualche software house, vista la grossa potenzialità dell'affare, acquistasse i diritti e producesse un gioco per computer. La Infogrames non si è certo lasciata sfuggire questa opportunità e ha appena terminato il primo gioco ispirato all'opera di Lovecraft.

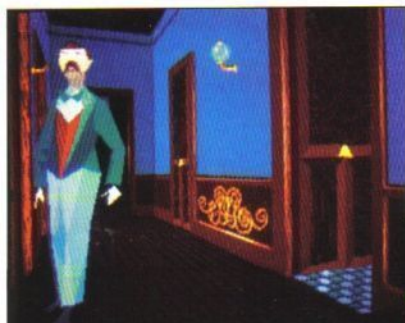
Alone in the Dark - titolo molto travagliato ma alla fine preferito a *Nightmare in Decreto* (vedi Lavori in Corso di settembre) - è un'avventura dinamica con grafica 3D calcolata in tempo reale in cui ambientazione, trama e scenografia si fondono brillantemente dando origine ad un gioco davvero eccellente che cattura in pieno l'atmosfera dei racconti lovecraftiani. All'inizio del gioco potrete scegliere tra due personaggi, Emily Hartwood e Edward Carnby, e dovrete cercare di far luce sulla misteriosa morte di Jeremy Hartwood, trovato impiccato nel solaio di Decreto, la lussuosa villa di sua proprietà. Emily, nipote di Jeremy, ha trascorso parte della propria infanzia nella villa dello zio e ricorda ancora alcune cose che potrebbero rivelarsi importanti nel corso dell'avventura; mentre Edward è un investigatore privato, se la cava egregiamente nel corpo a corpo e ha più dimestichezza con le armi da fuoco. Dopo aver scelto il personaggio ed aver assistito ad una splendida introduzione che preannuncia le delizie grafiche ed i virtuosismi tecnici del gioco, ci si ritrova nel solaio, dove inizia l'avventura vera e propria. Bastano pochi minuti di esplorazione - e il ritrovamento di una lettera - per rendersi conto che il suicidio di Jeremy Hartwood è dovuto a cause misteriose ed inquietanti.

Sembra che stia avvenendo qualcosa di molto strano nella villa, come se le porte dell'inferno o di chissà quale dimensione si siano improvvisamente aperte per lasciar uscire ogni sorta di mostri diabolici e creature orripilanti. Il compito del giocatore consiste nel trovare la fonte di questi orrori e cercare di neutralizzarla.

Il controllo del personaggio è molto semplice e avviene tramite le frecce direzionali e la barra spaziatrice (visto il tipo di controllo utilizzato non è stato possibile implementare efficacemente l'utilizzo del joystick e del mouse). Con le frecce è possibile avanzare, indietreggiare e girarsi verso destra o sinistra mentre se vengono utilizzate con la barra spaziatrice premuta si attivano altre azioni che dipendono dallo stato in cui si trova il personaggio e dagli oggetti che sta utilizzando. Se, per esempio, è stata selezionata l'azione "combattimento" si potranno sferrare pugni o calci, mentre se si utilizza una spada sarà possibile tirare dei fendenti a destra e a sinistra o dall'alto in basso.

Inizialmente, non possedendo oggetti, le opzioni selezionabili sono combattere, aprire/cercare, chiudere, spingere e, in certi punti del gioco, saltare. Quando si trova un oggetto e si decide di prenderlo, questi viene aggiunto all'inventario. Una volta selezionato appariranno ulteriori azioni particolari (lanciare, posare per un vaso o utilizzare, ricaricare, posare per un fucile, ad esempio).

In ogni momento del gioco è possibile accedere allo schermo dell'inventario - da dove si possono impostare le azioni o usare gli oggetti - e a quello delle opzioni, che permette di salvare o ricaricare una situazione, disattivare la musica e gli effetti

Disponendo accuratamente gli specchi si riesce a far incrociare lo sguardo dei due mostri, uccidendoli.

Con aria truce e pensierosa Edward Carnby percorre di gran carriera i corridoi di Decreto. Notare le inquadrature molto originali.

Una coperta indiana disposta su un quadro è un rimedio molto efficace contro le asce nella schiena.

Stiamo per varcare la soglia di Decreto dove terribili segreti e diaboliche creature ci attendono nell'ombra...

sonori e diminuire la precisione grafica.

La cosa che colpisce maggiormente è la fluidità di movimento dei personaggi. Secondo la Infogrames la velocità resta identica per tutti i processori (286, 386, 486 ed eventuali futuri P5) ma cambia il numero di sequenze utilizzate nell'animazione. Quindi il movimento sarà tanto più fluido quanto più sarà potente il processore...e se pensate che siamo rimasti stupiti su un 286...

La grafica è ben realizzata, mai approssimativa e le animazioni in tempo reale risultano veloci e precise. Gli oggetti e le stanze, riprodotti con estrema cura per un gioco 3D, hanno un delizioso sapore retrò - ci troviamo infatti all'inizio del secolo - e contribuiscono a rendere il gioco più credibile. Le inquadrature delle varie stanze sono molto belle e l'originale scelta delle angolazioni rende il gioco più vario ed interessante, sfuggendo alla solita monotonia dei giochi che utilizzano un unico angolo di ripresa (visuale isometrica o in prima persona).

Un gioco che propone una grafica e un'animazione che si avvale di tecniche tra le più moderne ed avanzate non poteva che essere dotato di un sonoro eccezionale. Se disponete di una scheda audio aggiuntiva potrete ascoltare un sonoro piacevole che sottolinea con maestria le varie fasi di gioco e degli effetti agghiaccianti. La parte audio è curata nei minimi dettagli e, come avviene nei migliori thriller, è studiata appositamente per far rabbrividire e tenere con il fiato sospeso lo spettatore, nel nostro caso, il giocatore. Lo scricchiolio del pavimento, il rumore dei vetri infranti, i grugniti dei mostri, tutto è riprodotto alla perfezione.

La villa è molto vasta ed è necessaria un'accurata esplorazione per trovare gli oggetti che permettono di superare i vari ostacoli. I problemi da risolvere sono molteplici, mai illogici e ben congegnati ed aumentano di difficoltà con il progredire del gioco.

Secondo una politica ormai cara alla Infogrames il gioco è disponibile in diverse lingue (selezionabili in fase di installazione) tra cui (udite, udite) l'italiano, e la traduzione (una volta tanto, NdR) è davvero ottima e fa dimenticare la pessima figura rimediata con *Eternam* (vedi box in K di giugno).

Alone in the Dark è un gioco che tutti dovrebbero provare e sicuramente questo genere è destinato ad avere un seguito. Potrete finalmente dire addio alle animazioni a scatti ed al sonoro scadente, e giocare un'avventura tridimensionale avvincente e credibile. Certamente uno dei giochi più coinvolgenti che ci sia mai capitato di provare: finalmente un gioco che non guarda al futuro con la testa voltata all'indietro!

Marco Andreoli

Genere Avventura
Casa Infogrames
Sviluppatore In casa

Pro
- Splendida grafica 3D con animazioni in tempo reale
- Incredibile fluidità nei movimenti dei personaggi
- Sonoro ottimo che si adatta perfettamente al gioco
- Atmosfera degna di un romanzo di Lovecraft

Contro
- Interfaccia semplice ma migliorabile
- Mancata implementazione di mouse e joystick

Versione PC

Alone in the Dark **occupa circa 6 megabyte di spazio su hard disk, necessita di 640K di RAM (di cui 560K liberi) e supporta schede grafiche VGA o MCGA a 256 colori. Sono previste schede audio Soundblaster Pro, Soundblaster, Sound Master II, Sound Master + e Sound Source (un consiglio, procuratevene una - il sonoro è formidabile). Il controllo avviene tramite tastiera e non sono previsti né mouse né joystick. Si consiglia l'uso di un 386 o di un 486 ma *Alone in the Dark* se la cava egregiamente anche su un 286 a 16 MHz.**

K VOTO

938 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Il gioco si presenta avvincente fin dalle prime battute con una curva di difficoltà ben calibrata. Gli enigmi si fanno via via piu difficili, l'atmosfera - grazie anche al sonoro - diventa sempre piu tesa ed opprimente ed il giocatore viene costantemente tenuto sul chi vive e con il fiato sospeso.
I problemi, che in gran parte si risolvono prendendo un certo oggetto e portandolo nel posto giusto, non sono mai troppo illogici e possono essere risolti con un minimo di ragionamento, o al limite, con l'aiuto di qualche indizio trovato qua e là che aiuta anche ad evitare inutili combattimenti.
Si tratta in definitiva di un'avventura molto ben realizzata dotata di ottima longevità che vi terrà incollati allo schermo fino a che non l'avrete risolta. Lovecraft ne sarebbe certamente fiero.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

confronta & contrasta

Difficile confrontare *Alone in the Dark* con *Monkey Island 2*, l'attuale K-Parametro, vista la grande diversità tra i due giochi. È invece possibile farlo con *Eternam* che rappresenta il classico anello di congiunzione. *Alone in the Dark* è senz'altro superiore per quello che riguarda sonoro ed innovazioni tecniche, mentre *Eternam* ha dalla sua un metodo di controllo più classico (superato?). *Monkey Island 2* rappresenta il metro di giudizio, il gioco da battere e forse, se vogliamo, anche il passato. *Alone in the Dark* è l'innovazione, il punto di partenza da cui potrebbero nascere grandi giochi. Forse non ce la sentiamo di sbilanciarci, magari lo avremmo fatto se nel gioco ci fosse stato posto per un po' di ironia. *Alone in the Dark* è stato forse il concorrente più pericoloso ma *Monkey Island 2* mantiene il suo titolo (per un pelo...)

http://speccy.altervista.org/

ASSASSIN

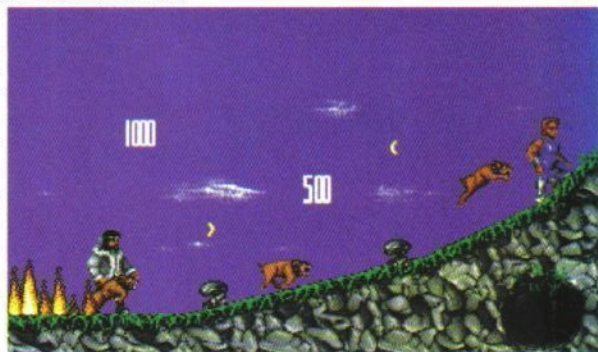
Dopo gli strepitosi (e pienamente meritati) successi di *Alien Breed* e *Project X*, il Team 17 torna alla ribalta con un platform molto simile a un classico degli anni passati: *Strider*. I programmatori sono cambiati, ma si sa: invertendo i programmatori, il risultato non cambia e *Assassin* ne è la dimostrazione fatta videogioco.

Non fatevi impressionare dalle armi dei nemici: il vostro boomerang è sufficientemente affilato!

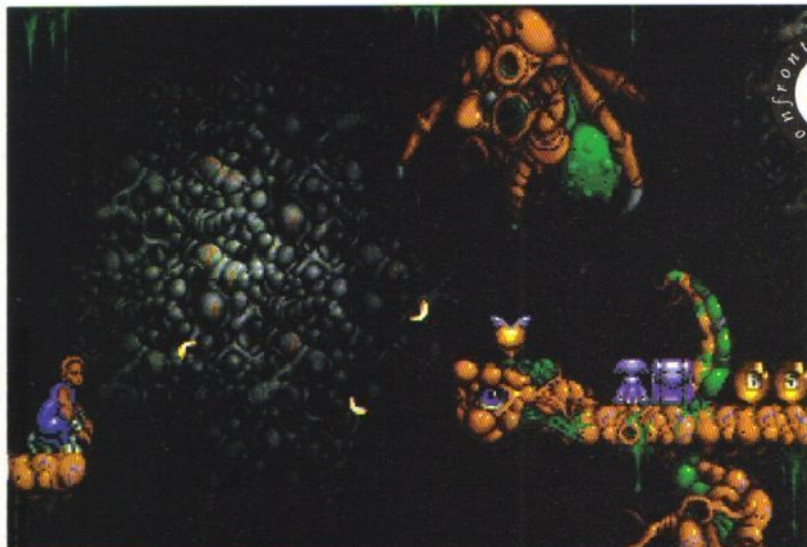
Dave Broadhurst e Haydn Dalton: questi sono i nomi dei due programmatori che, lavorando rispettivamente a codici e grafica, hanno creato dal nulla *Assassin*. Non esistono parole per descrivere il risultato a cui i due (affiancati da una serie interminabile di colleghi, fra cui segnaliamo Allister Brimble per musica ed effetti sonori e il buon vecchio Rico Holmes per il design dell'intero quinto livello) sono giunti dopo mesi e mesi di duro lavoro.

Allo stesso modo non ci sono parole per descrivere la trama di *Assassin*: al Team 17 hanno infatti saggiamente deciso di lasciare in secondo piano la storia, ritenendola, secondo noi giustamente, un optional di poco conto. Se proprio siete dei conservatori sfegatati, vi possiamo dire che il vostro compito è quello di impersonare Assassin il quale, a dispetto del nome, è il buono della situazione e scovare Midan (il cattivo) un essere che, grazie alle sue orribili creature e ad un esercito personale, è diventato padrone del mondo.

Il gioco, come accennato nell'introduzione, assomiglia molto a un titolo che probabilmente tutti conosceranno, *Strider*. In pratica si tratta di un platform con massicce dosi di azione e sparatorie a non finire. A dire il vero, gli unici spari che si vedono su schermo sono quelli dei temibili nemici: Assassin è infatti armato "solamente" con dei boomerang dai bordi taglienti come lame di rasoio. Lungo il tragitto, uccidendo i nemici può però trovare svariati bonus che aumentano il raggio d'azione di questa arma, il numero dei boomerang scagliabili contemporaneamente e la loro potenza.

Come in tutti i giochi che si rispettino,

Ecco una schermata del primo livello: dovete fare molta attenzione a quei cani...

Se arrivate al terzo livello potrete godervi queste splendide schermate, che, purtroppo, non sono solo ornamentali...

Il quarto livello è un tale assortimento di mostri e ibridi da fare invidia ai personaggi dei libri di Clive Barker!

In *Assassin* ci sono tantissimi bonus che potenziano la sua arma, smart bomb e vite extra.

Più ovvio di così... Il gioco più simile ad *Assassin* è quello *Strider* che ha fatto impazzire milioni di videogiocatori al bar e che, "grazie" alla US Gold, ne ha delusi altrettanti con una delle peggiori conversioni da coin-op per Amiga mai realizzate. È inutile dire che il gioco del Team 17 surclassa in tutto e per tutto il sopracitato titolo (chi l'avrebbe mai detto?): ci sembra invece doveroso sottolineare che *Assassin* non solo dà la birra a tutti i platform finora esistenti su un sedici bit, ma è probabilmente meglio della versione da sala di *Strider* a cui Broadhurst e soci si sono chiaramente ispirati. E non stiamo esagerando...

Potete saltare o aggrapparvi praticamente a qualunque cosa presente sullo schermo, e sparare nelle quattro direzioni anche in situazioni come quella qui sopra!

Ecco l'effetto di una smart bomb: i nemici di poco prima ora sono solo fuoco e cenere.

anche in *Assassin* ci sono un bel po' di "smart bomb" e armi altamente letali: come i bonus possono essere recuperate lungo il tragitto facendo fuori i cattivoni, insieme a energia e tempo extra, vite gratis e ad un aggeggio, il cui unico scopo è quello di dare imformazioni parlate al giocatore riguardo la direzione da seguire (qualcosa di vagamente simile all'"Up - Down"di *Project X*).

Le smart bomb sono molto differenti fra loro: la prima, ad esempio, provoca una miniesplosione e materializza due robot che si allontanano distruggendo tutto quello che trovano sul proprio cammino, un'altra lancia tre missili a ricerca calorica, dall'alto potenziale esplosivo. La più letale è la "Star Burst", un'arma utilizzabile solo dopo aver raccolto 50 stelle sparse lungo il cammino (un po' come le monetine di *Super Mario*) che spazza via letteralmente tutto quello che si trova sullo schermo.

Sempre per rimanere fedeli alla tradizione, non poteva mancare il classico nemico di fine livello, più cattivo che mai. E a proposito di arrabbiature e improperi vari segnaliamo la possibilità di scegliere il livello di difficoltà con cui giocare (Rookie, Arcade, Ultimate): con il primo l'energia scende abbastanza lentamente e i nemici se la prendono comoda, ma in questo modo è possibile vedere solo i primi due livelli. Con Arcade la difficoltà è perfetta, almeno secondo il Team 17: in pratica perderete 15 chili a partita e vi verrà l'esaurimento nervoso, ma in compenso riuscirete forse a vedere tutti i cinque livelli. Ultimate, infine, è il livello per i suicidi: un paio di contatti con i nemici e... Boom!

Assassin non solo dà la birra a tutti i platform finora esistenti su un sedici bit, ma è probabilmente meglio della versione da sala di Strider

Ogni livello ha un proprio stile grafico che si rispecchia, inevitabilmente, nei nemici: nel primo, The Landing,

(In alto) La velocità e la quantità degli sprite, nonché la fluidità dello scrolling rendono *Assassin* un gioco veramente degno dei migliori Coin-Op.

(A sinistra) Ecco il mitico quinto livello in cui i "Terminator" vi sparano addosso con armi di ogni tipo.

10- Ormai siamo vicini ad acciuffare Midan e le difficoltà aumentano più che proporzionalmente; ma resta ancora un terribile livello...

Genere Piattaforme
Casa Team 17
Sviluppatore Psionic Systems

- Grafica ultra-colorata e dettagliatissima
- Effetti sonori ad altissimo realismo
- Livello di programmazione mostruoso
- Giocabilità "da coin-op"

- Eccessiva difficoltà nei livelli più avanzati

Versione Amiga

1 Mega minimo per funzionare, fondali a 32 colori con scrolling multidirezionale a 50Hz, BOB a 32 colori vaganti per tutto lo schermo alla bellezza di 25 Hz, più di 3 Mega di grafica, 200 frames di animazione per il solo protagonista, un mega di musiche realizzate con un'apparecchiatura dal valore superiore ai 40 milioni, più di 100 effetti sonori e parlato digitalizzato, È sufficiente? E pensare che non basta lo spazio!

Versione PC

Ma non scherziamo...

K VOTO

939 AMIGA

G
QI
A
FK

Bastano dieci lettere per descrivere *Assassin* : F-A-N-T-A-S-T-I-C-O! Questo gioco è meraviglioso, eccezionale, sublime, superbo e tutti gli altri aggettivi che potete trovare sul vocabolario dei sinonimi alla voce "mitico".
I programmatori del Team 17 (lo ammetto, i miei preferiti in assoluto) sono dei genialoidi e, se mai verrà assegnato il Nobel della Programmazione insieme a quelli assai meno importanti di Medicina e Pace, non c'è alcun dubbio che Dave Broadhurst ne meriti uno per *Assassin* : lo scrolling è iperfluido, la giocabilità è sensazionale, grafica e sonoro sono da Oscar, ci sono un bel po' di opzioni... Uscite di casa ORA e correte immediatamente a comprarne una copia prima che venga esaurito! E pensare che a me *Strider* non piaceva nemmeno...

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni

dovrete attraversare una foresta e una caverna e prestare attenzione ai cani idrofobi che si attaccano alle vostre gambe e si staccano solo dopo aver smanettato con il joystick per un paio di secondi. Subito dopo c'è Construction Zone, un gigacantiere zeppo di montacarichi, robot e operai armati di saldatore che tentano di farvi la pelle in tutti i modi.

Segue Missile Command ovvero l'arsenale segreto di Midan, dove le cose iniziano a farsi toste a causa del gran numero di soldati che formano l'esercito personale del vostro nemico. Il quarto livello è Genetic Asylum e il nome (Manicomio Genetico) dice tutto: creature mostruose si muovono ovunque e dovrete essere davvero in gamba per arrivare alla fine. Per finire c'è Midan's Labyrinth, un dedalo pieno di creature robotiche identiche all'esoscheletro di Terminator, armate, tanto per cambiare, di laser.

La peculiarità di Assassin è senza dubbio la possibilità di interagire al cento per cento con il fondale: il nostro eroe può aggrapparsi, saltare, scalare, penzolare da rami d'albero, cavi elettrici, ecc.

A questo punto penserete che sia finita qui, vero? E invece no, c'è anche un sesto livello con... Eheh... Comprate il gioco e lo saprete! La peculiarità di *Assassin* è senza dubbio la possibilità di interagire al cento per cento con il fondale: il nostro eroe può aggrapparsi, saltare, scalare, penzolare da rami d'albero, cavi elettrici e tutto quello che di solito fa da background a un gioco di azione di questo livello. Le mosse in questo modo sono numerosissime: ciò nonostante, la giocabilità è super e, grazie alla possibilità di scegliere il numero di vite con cui giocare e il modo di sparo (Manuale e Automatico) state pur certi che ne passerà di tempo prima che leviate i dischi dai drive. In una parola... Mitico!

Simone Crosignani

PINBALL FANTASIES

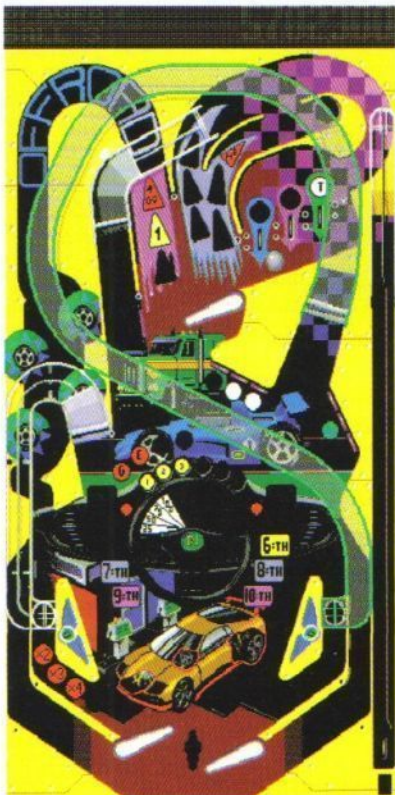
Come on guys it's Party Time!!! Ovviamente con il flipper Party Land, completo di faccione da clown in mezzo al tavolo da gioco.

Non poteva mancare un seguito a *Pinball Dreams*; ed ecco che, puntuali, i nostri amici della Digital Illusions, sempre in collaborazione con la 21St Century Entertainment, ci presentano il risultato del loro ultimo lavoro: *Pinball Fantasies*.

Quando ho saputo che era in arrivo la seconda "puntata" di *Pinball Dreams* per diversi giorni non ho fatto altro che trasudare impazienza; e, stando alle notizie che ci hanno comunicato quelli della 21St Century Entertainment, ho capito anche di non essere l'unico colpito dal virus "videoflippermania" che ti costringe a passare delle ore davanti al monitor del tuo Amiga nella disperata ricerca di abbattere il muro del precedente record.

Ma torniamo al presente e vediamo cosa hanno combinato i brillantissimi programmatori svedesi della Digital Illusions. Anche questa volta i flipper sono quattro ma, tanto per cominciare, i dischetti sono diventati 3; e siccome nessuno dubita delle capacità di compattazione degli sviluppatori di questa casa, questo costituisce già il primo indizio di un prodotto assai ben curato e particolareggiato.

Ovviamente ogni flipper ha una sua base musicale e degli effetti sonori che lo contraddistinguono dagli altri. Dopo una breve presentazione possiamo scegliere quale dei due dischetti "course" inserire nel drive e quindi partire con uno dei due flipper presentati. Nel course disk 1 troviamo Partyland e il Billion Dollar Game Show, nel secondo Speed Devils e Stones & Bones.

La prima impressione che si ha è che i campi da gioco del flipper siano leggermente più lunghi di quelli di *Pinball Dreams* mentre la musica è sempre estremamen-

Speed Devils, un flipper per chi ama la velocità. Sulle sue rampe la pallina sfreccerà più rapida di un fulmine.

Milioni di punti e milioni di dollari in Billion Dollar Game Show. Se amate i punteggi stratosferici questa tavola fa per voi.

te piacevole, anche se, giustamente, c'è ancora la possibilità di escluderla quando si gioca con il solo scopo di battere il record ed occorre, quindi, la massima concentrazione.

Vi accorgerete che già al secondo o terzo tiro ci si rende immediatamente conto dell'ottimo lavoro fatto dai programmatori svedesi. Infatti un più attento esame del piano di gioco ci fa notare che ne hanno aumentato l'inclinazione e, di conseguenza, anche la velocità della pallina. Se si riesce ad inserirla perfettamente nelle rampe è veramente difficile riuscire a seguirla con lo sguardo mentre raggiunge punte di velocità che sono poco al di sotto di Mach 1! Ma la cosa più incredibile è che lo schermo si adegua senza ritardi al suo movimento, cosa che non sempre accadeva nel gioco originale. In effetti i 50 frame di aggiornamento al secondo dichiarati dai programmatori ci sono proprio tutti.

confronta & contrasta

Chiaramente il termine di paragone è *Pinball Dreams*, ma proprio perché si tratta degli stessi autori non si può fare altro che considerare *Pinball Fantasies* un miglioramento del suo pur ottimo predecessore.

Tutto ciò naturalmente alza notevolmente il livello di difficoltà e semplici errori di tiro diventano molto spesso sinonimo di perdita. Inoltre, per mantenere la simulazione ad alto livello, hanno costruito i videoflipper con la stessa filosofia che contraddistingue quelli veri che troviamo oggi nelle sale giochi o al bar: per riuscire a fare veramente tanti punti bisogna attivare una serie di bonus sempre più complicati e difficili. Certo ciò potrebbe scoraggiare un pò il giocatore occasionale, ma per noi amanti del genere questo significa ridurre al minimo l'influenza della fortuna e dimostrare veramente la propria abilità.

Molto fantasiose sono anche le "ambientazioni", che spaziano dalla caccia ai fantasmi con tesoro finale, alla corsa automobilistica, a un gioco a premi tipo "OK, Il Prezzo è Giusto!" e qualcosa di simile a Eurodisney.

Stones & Bones, ottima colonna sonora per quello che forse è il flipper migliore del gioco. Impressionante la cura per i particolari grafici.

Un'altra nota di merito va data allo sforzo di aggiungere qualcosa di completamente nuovo: infatti, pur essendoci l'opzione che consente di partecipare al gioco fino a otto persone, troviamo la possibilità di avere una pallina extra quando ormai tutto sembra concluso, grazie ad una lotteria molto simile a quella che i veri flipper usano per regalare una partita o vincere automaticamente una pallina nel momento in cui si batte il record registrato, cosa che, vi assicuro, manda letteralmente in orbita.

Una particolare menzione va fatta per la scritta che ormai compare in molti videogiochi da bar quando il gioco è attivo ma non utilizzato: i campioni (i veri campioni nella vita) non fanno uso di droghe. Spero che questa "campagna" diventi anche spunto di riflessione nel dialogo che avete con il nostro "filosofo" MBF.

Tirando le somme si può sicuramente dire che *Pinball Fantasies* diventerà un hit perché vi garantirà ore ed ore di divertimento nonché incredibili sfide con gli amici. Insomma sappiamo tutti che non è come giocare al bar, ma con quello che costa oggi una partita al flipper, *Pinball Fantasies* è sicuramente un buon investimento.

Enrico Mariani

http://speccy.altervista.org/

3D WORLD SOCCER

L'uscita di un nuovo gioco di calcio, in un paese come il nostro, è sempre accompagnata da un notevole clamore. Quando poi il gioco in questione è stato programmato in Italia e promette una resa grafica altamente innovativa, le aspettative non possono che essere elevate...

Un paio d'anni fa, con l'uscita di *International Soccer Challenge*, fu introdotto un nuovo modo di concepire il calcio videoludico; non più basato su una visuale laterale (alla *E. Hughes*) o su una vista aerea (alla *Kick Off*), ma su una rivoluzionaria inquadratura in prima persona.

L'effetto ottenuto era fantastico: quasi sembrava di essere lì, coinvolti in caotiche mischie, esaltati da rapidi contropiedi. Purtroppo qualcosa non funzionava: giocatori avversari che comparivano dal nulla e difficoltà di trovare il compagno di squadra a causa della ridotta visuale, nonostante la presenza del radar, rendevano il gioco particolarmente difficile. Un fuoco di paglia.

In seguito, utilizzando la stessa visuale, la Simulmondo presentò *I Play 3d Soccer*, ben più divertente e giocabile, con l'intento di convertire i videocalcio-giocatori, tanto "sollazzati" dai programmi di Dino Dini, al loro nuovo concetto, ma con risultati inferiori alle aspettative.

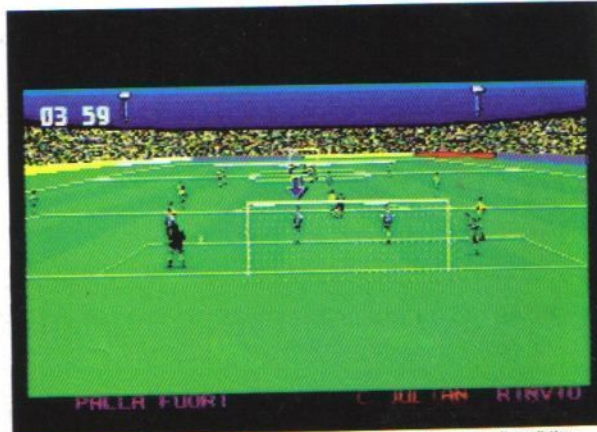
Ora la software-house "Made in Italy" ci riprova con questo nuovo titolo, tanto atteso e tanto chiacchierato. In questi mesi è stato detto di tutto riguardo alle centinaia, migliaia di fotografie scattate a calciatori professionisti durante i loro ordinari allenamenti.

Ora finalmente l'attesa è terminata, così è giunto il tempo dei bilanci. Come in tutti gli altri suoi titoli, la Simulmondo ha prestato moltissima attenzione all'aspetto estetico: gli sprite hanno proprio l'aspetto dei veri calciatori (con tutte quelle foto!) e i loro movimenti sono proprio realistici. Il sonoro è stato reso tale da completare l'atmosfera da stadio: cori dei tifosi (*chi non salta è un merendino uhé, uhé!*), rumori della palla che rimbalza e che si insacca in rete.

Ciò che rende tanto particolare questo titolo è l'inquadratura: se proprio la visuale non è in prima persona, essa è intesa a visualizzare la zona di campo compresa tra la posizione del pallone e la porta verso la quale si sta attaccando, vagamente alla *John Madden Football*, ma non è tutto. Gli spostamenti dell'ipotetica telecamera avvengono anche orizzontalmente per garantire sempre un'ampia e completa visione di gioco e rendere così superfluo il radar, del quale, tuttavia, ci si può sempre avvalere.

La parte più importante di un videogioco è la giocabilità e *3DWS* rivela alcune novità in merito. I movimenti dei calciatori si effettuano spingendo il joystick nella direzione desiderata, e fin qui tutto normale; per tirare, per passare, per fare scivolate o qualsiasi altro colpo speciale, è necessario premere il tasto di fuoco ed attendere fino a quando l'icona, che compare sulla testa del giocatore, non è quella desiderata; naturalmente, essa sarà subordinata alla situazione nella quale ci si viene a trovare, per esempio, se la palla è a livello terra, non si potrà mai fare un colpo di testa.

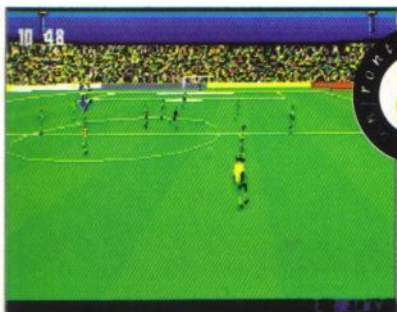
Potrà sembrare un controllo laborioso e poco immediato ma, fortunatamente, non è così; un paio di partite sono sufficienti per impadronirsi dei semplici comandi. La prestazione dei singo-

L'icona nera sopra il giocatore a sinistra in.dica che il calciatore può effettuare un passaggio.

Il portiere si appresta a calciare il rinvio. Come si può vedere la visuale del campo è molto realistica.

Lo schermo delle opzioni è molto bello dal punto di vista grafico e intuitivo.

li giocatori, così come l'esito dei loro tiri, dipende da una serie di parametri personali. Controllandoli è possibile schierare una formazione quanto più equilibrata e uniforme, opportuna alla partita che si deve disputare: velocità, contrasto, passaggio e tiro sono le caratteristiche di ogni calciatore indicate da delle barrette.

Le competizioni alle quali si può prendere parte sono tre: l'amichevole, il torneo e il gioco knock out. Nella prima si è chiamati a disputare una singola partita scegliendo la propria squadra e quella avversaria tra le sedici nazionali disponibili. La seconda competizione si compone di due fasi: nella prima, la regular season, le squadre sono suddivise in gironi, mentre nella seconda, nei play-off, le vincitrici dei gironi si scontrano per decretare il vincitore. Il gioco knock-out consiste in incontri ad eliminazione diretta nei quali si deve giocare contro tutte le altre squadre: finché si vince, si va avanti.

Cartellini gialli e rossi, tattiche varie e infortuni sono stati tutti inseriti al fine di rendere più completa possibile questa simulazione calcistica. Per quanto riguarda il comportamento dei calciatori non sotto il controllo del giocatore, essi vengono gestiti, con alterne fortune, dal computer. Cominciamo dal portiere: la sua prestazione dipende da due fattori, dai suoi parametri e da quelli del calciatore che effettua il tiro: da questa combinazione di statistiche si ha l'esito del tiro. Se il portiere vince questo confronto di parametri, si produce in spettacolari parate plastiche, mentre, al contrario, se il tiratore è in condizioni più favorevoli (parametri superiori al portiere, bersaglio a tiro, ecc.) la palla si insacca in rete, con tanto di effetto sonoro.

I calciatori che non sono selezionati si muovono secondo schemi prefissati, in base alla zona di campo nella quale si trova il pallone, un po' come in *Kick Off*. Quello che però non mi convince tanto è la troppa inettitudine dei compagni di squadra non selezionati: una volta raggiunta la propria posizione, si fermano e guardano la partita, senza nemmeno tentare di togliere la palla all'avversario o, quantomeno, infastidirlo.

Tuttavia, il lavoro svolto dalla software house nostrana è dei più pregevoli, e i grandi passi avanti sono evidenti. Sfortunatamente una non esaltante velocità d'azione, alcune confusioni grafiche, dovute forse alla sua tridimensionalità, e un sensibile rallentamento tra l'istante in cui si dà il comando (es: un cambio di direzione) e quello in cui si ha l'effetto desiderato (se si tenta di cambiare direzione in prossimità della linea di out laterale, quasi sempre si finisce fuori campo con ovvie conseguenze) abbassano il livello di qualità di *3DWS*, che poteva davvero essere un K-gioco.

Antonio Loglisci

Genere Sportivo
Casa Simulmondo
Sviluppatore Interno

- Grafica impressionante
- Ottime inquadrature
- Originale sistema di controllo

- Scarsa libertà di gioco
- Velocità non esaltante
- Un poco ripetitivo

Versione Amiga

Il sistema utilizzato per inquadrare l'azione è di grande effetto; gli spostamenti della telecamera sono fluidi e privi di rallentamento e forniscono sempre un'ottima visione di gioco. Il punto di forza di questo gioco è senza dubbio la grafica che, unita ad un sonoro "da stadio", contribuisce a creare una atmosfera di grande effetto. Le macchine accelerate (68020 e più) fruiscono ovviamente di una grafica più veloce che rende il gioco più frenetico e giocabile. Potreste farci un pensierino...

K VOTO

820 AMIGA

G / QI / A / FK

L'alto livello di realismo della simulazione riesce a dare a chi gioca una certa emozione: la grafica spettacolare e il sonoro esaltante (un consiglio: tenete il volume al massimo e vi sembrerà d'essere allo stadio) la fanno da padroni in questo prodotto. Purtroppo, se all'inizio è divertente e coinvolgente, a lungo andare, a causa di una limitata libertà di gioco, che si unisce ai "difetti" già citati, può diventare noioso. D'altro canto, a chi era piaciuto *IP3DS* e a chi è in cerca di realismo "puro", stanco di fare sempre gli stessi gol a *Sensible Soccer*, *3DWS* piacerà sicuramente. Vale comunque la pena dargli un'occhiata.

Da questa foto si può vedere come gli spostamenti dell'ipotetica telecamera che inquadra il campo avvengono anche lateralmente.

Il giocatore indicato dalla freccia è quello sotto il vostro controllo.

Contro & Vista

Il gioco alla quale *3DWS* può essere confrontato, sia per la visuale abbastanza simile, sia per il controllo su tutti i calciatori (portiere escluso), è *Striker*. Il primo è più realistico e spettacolare, mentre il secondo è decisamente più frenetico e divertente. La palla è in entrambi "calamitata" al piede del calciatore, anche se in *Striker* esiste un'opzione che permette di variare questa caratteristica (giocare con la palla staccata dai piedi è, però, davvero troppo difficile). Sinceramente, al realismo preferisco il divertimento in quanto l'azione lenta, anche se realistica e spettacolare, alla distanza, si può rivelare noiosa.

SMASH

Dopo i fasti di simulazioni tennistiche iperaccurate come *World Tennis Championships* e *Advantage Tennis*, anche la software house italiana Idea si cimenta nel difficile compito di ricreare le emozioni di questo sport. Con un approccio alquanto insolito...

Il programma permette di scegliere il giocatore tra quattro ragazzi e quattro ragazze di varie nazionalità e con caratteristiche diverse. Nello schermo opzioni si può selezionare lo strumento di comando (joystick, tastiera, ecc.), il tipo di campo (erba, terra battuta, sintetico e cemento), il numero di set e di games, il tipo di partita (uno contro il computer, uno contro l'altro, due contro il computer o contro la macchina d'allenamento, ecc.) e se fare un singolo incontro o un torneo.

Nel caso si scelga quest'ultima opzione le altre vengono automaticamente selezionate secondo il luogo dell'incontro successivo. Nell'incontro singolo l'avversario è un altro dei quattro personaggi fra i quali si può scegliere il proprio giocatore, mentre nel torneo viene scelto man mano dal computer e, in genere, ha delle caratteristiche peculiari come colpi particolari o tattiche preferite.

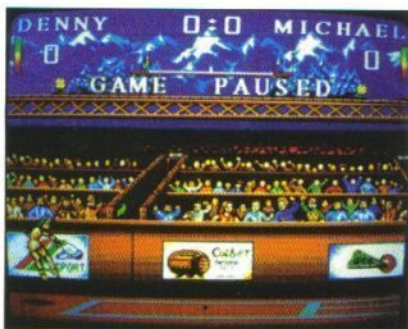
Durante l'incontro lo schermo mostra una visuale laterale (come se fossimo seduti in tribuna al fianco del campo da gioco) ampia circa la metà del campo stesso. Sopra il campo c'è una sorta di radar che può essere molto utile in certe occasioni. Purtroppo non esiste profondità di campo, e il radar sopracitato fa ricordare un po' troppo *Pong*...

I comandi sono abbastanza simili a quelli di *Advantage Tennis*, cioè basta premere il pulsante vicino alla palla per batterla e, contemporaneamente, si può dare al proprio tiro un particolare effetto spostando la manopola: in alto si avrà un pallonetto, in basso un tiro teso rasente la rete, indietro si avrà un tiro smorzato e in avanti un tiro a fondo campo. Manca però la possibilità di "velocizzare" la pallina tenendo premuto a lungo il pulsante.

Nel torneo i fondali cambiano mostrando paesaggi, di *Panghiana* memoria, caratteristici della zona in cui sta avendo luogo l'incontro. Purtroppo, da quanto abbiamo visto, la varietà e le combinazioni di tiro possibili in altri giochi non sono altrettanto presenti in *Smash*, ma credo che sia frutto di una filosofia leggermente diversa.

Infatti alcuni tiri "speciali" ricordano molto le scene di certi cartoni animati giapponesi sportivi: palle con effetti non euclidei, altre che arrivano in alto per poi cadere a piombo sul campo, ecc. Sembra che la scelta sia caduta su un'atmosfera meno realistica (o di simulazione) e di più facile giocabilità, ma non esistendo una vera possibilità creativa di gioco, anche questa, alla lunga, viene meno.

Yuri Abietti

Notate il look tipicamente nipponico che contraddistingue i protagonisti degli incontri. Sembra un gioco per PC Engine.

Ogni colpo è accompagnato da un'animazione altamente improbabile. In questo caso, guardate che razza di movimento per uno smash!!

Nei tabelloni ai lati del campo, campeggia la scritta "Idea". Del resto la pubblicità è l'anima del commercio.

http://speccy.altervista.org/

CATTIVIK
The Video Game

Dopo *Lupo Alberto* e le *Sturmtruppen*, la Idea ci riprova con *Cattivik*; genio del male scaturito da uno dei fumettari più famosi d'Italia: Silver.

"Accident! Malediziòn!": arriva Cattivik sull'Amiga, il personaggio nato dalle matite di Silver che striscia nella notte nei vicoli oscuri e nelle fetide fogne per compiere il male. Nel gioco guidate il mostro nero in dieci appartamenti di lusso, o depositi alla Zio Paperone, ognuno dei quali è ulteriormente diviso in cinque livelli. Lo scopo è far fuori tutti i personaggi sullo schermo (segugi e mastini, vecchiacci armati di lupara e maggiordomi, poliziotti e riccastri) per raccogliere tutti i tesori.

Ma la cosa davvero divertente è il sistema che usa Cattivik per eliminare i suoi nemici: ha a sua disposizione otto tipi di armi diverse (un topo meccanico, una molla enorme, una bomba, delle latte d'olio e di colla, un "buco" alla Roger Rabbit, da piazzare sui pavimenti, una scatola a molla da cui salta fuori la faccina di un giullare, e la buccia di una banana) e il punteggio è determinato da quanto ingegnosa e complicata sia la combinazione di trappole che usa. Ci sono certi oggetti sullo schermo che può spostare: quindi può posizionare una macchia d'olio vicino ad un comò e far spiaccicare il vecchiaccio facendolo scivolare; oppure piazzare una macchia di colla vicino ad una bomba in modo che il nemico di turno non possa sottrarsi all'esplosione.

Alla fine di ogni "casa" c'è uno schermo bonus in cui appaiono sedici tombini da cui può apparire un topolino. Con il joystick si possono muovere due cursori sugli assi delle "x" e delle "y". Una volta centrato il topo potete lanciare delle uova per colpirlo (questi singolari proiettili si possono raccogliere durante gli schermi normali) e se ce la fate guadagnate delle trappole; particolare utile dato che ne avete un numero limitato.

Inoltre negli schermi ci sono degli oggetti che Cattivik può raccogliere, semplicemente tirando indietro il joystick, come il paracadute per non spiaccicarsi quando cade da un'altezza eccessiva, i pattini a rotelle per andare più veloci o la molla sotto le scarpe per rimbalzare saltando. Allo stesso modo il nostro eroe può tirare delle leve che hanno degli effetti sullo schermo come emettere lingue di fiamma che bruciano i nemici o aprire e chiudere delle botole.

Yuri Abietti

Zit, zit, zit. Cattivik si aggira con fare minaccioso per lo schermo. Riuscirà a utilizzare le trappole a sua disposizione nel modo più dannoso possibile.

Aaahia! Adesso si mettono anche a spararmi addosso! Solo perché sono il genio del crimine...mondo crudele.

Cattivik è in grado di spostarsi per lo schermo appendendosi alle travi delle piattaforme soprastanti.

Genere Platform
Casa Idea
Sviluppatore Digiteam

- Alcune scene divertenti
- Buon sonoro
- Giocabilità piuttosto varia

- Grafica e colore troppo scarni
- Animazioni un po' semplici

Versione Amiga

La versione provata è per Amiga, e non abbiamo, al momento di andare in stampa, notizie di altre versioni in preparazione. La grafica del computer non viene sfruttata appieno e lo scrolling risulta un po' a scatti. Le animazioni sono abbastanza essenziali ma rendono l'idea di movimento fumettistico che caratterizza le striscie del personaggio. In definitiva non è affatto male, ma è lungi dall'essere un gioco completo e raffinato per le opportunità che offre una macchina come l'Amiga.

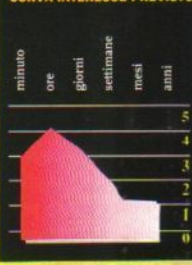
K VOTO

780 AMIGA

G · QI · A · FK

Cattivik **è un gioco abbastanza divertente e ha alcuni spunti originali, ma avrebbe potuto essere realizzato meglio, magari sfruttando una grafica più complessa o delle animazioni migliori. È comunque un "must" per gli amanti di questo singolare personaggio...Il ghigno del genio del male quando zompa in giro per lo schermo sul saltapicchio è davvero esilarante. Va fatta, ad onor del vero, una particolare menzione per il sonoro, che è ben curato, con melodie da blues metropolitano diverse per ogni schermo.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

TRE DOMANDE A SILVER

K: Come hai collaborato al gioco? Hai fatto dei disegni per l'occasione?

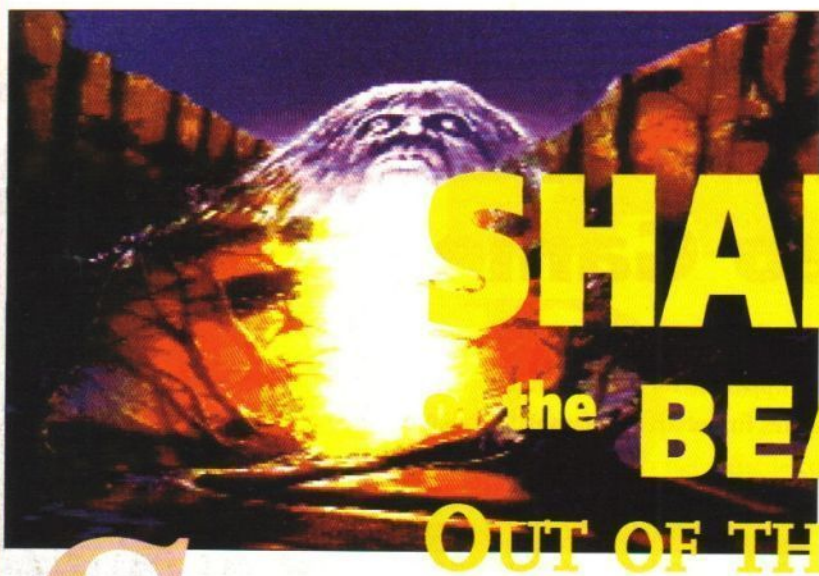
Silver: *Ho dato ai programmatori degli spunti sugli ambienti e sui personaggi che ritenevo più adatti e ho fatto dei disegni delle facciate delle case e degli sprite.*

K: Come ritieni sia venuto il gioco? Cambieresti o aggiungeresti qualcosa?

Silver: *Mi sembra bello, ma forse, a conti fatti, avrei preferito uno scenario più sporco, come le fogne in cui Cattivik si muove, con escrementi e topastri. Anche la musica l'avrei preferita più...Notturna.*

K: Hai dei progetti per il futuro? Hai in mente qualche nuovo personaggio oltre a Lupo Alberto e Cattivik?

Silver: *No, per ora questi due mi assorbono completamente. Se farò qualcos'altro sarà nuovo rispetto alla strip comica, magari una storia fantastica.*

SHADOW of the BEAST III
OUT OF THE SHADOW

Shadow of the Beast 1 e 2 sono stati unanimemente giudicati dei veri e propri prodigi di tecnica di programmazione, ma non altrettanto dal punto di vista della giocabilità. Sarà riuscita la Psygnosis a risolvere con il terzo capitolo della saga i problemi di gioventù della "bestia"?

Rispondere è sin troppo facile, e non occorre certo essersi cimentati per una vita con i due predecessori per capire che i programmatori della Reflections, gli sviluppatori dell'intera trilogia di *Beast*, hanno finalmente capito che il popolo videoludico è composto per la maggior parte da poveri mortali, destinati quindi a sopravvivere difficilmente per più di due minuti in *Beast 1* e *Beast 2*, se non dopo lunghe ed estenuanti sedute di allenamento protrattesi per ore e ore, giorni e giorni, settimane e settimane di tempo libero, di cui essi sono, generalmente, tragicamente privi.

È dunque la gioia della liberazione da questo deprimente ed insopportabile degrado umano che mi ha fatto usare questo tono apocalittico per dire che, alla resa dei conti, la caratteristica saliente di questo *Beast III - Out of the Shadow* è una inedita giocabilità.

La complessità di questo terzo capitolo è legata in maggior misura alla risoluzione di enigmi, indispensabile per il proseguimento nel gioco.

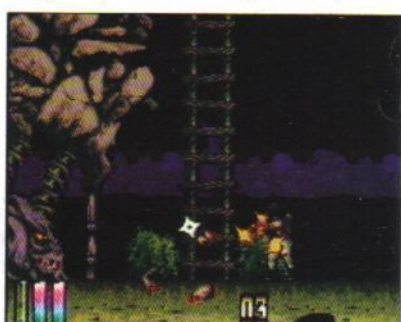
La trama, riprende, com'era facile presupporre, quella degli episodi precedenti. Il nostro eroe è ancora una volta alle prese con il Beast Lord, Maletoth, alla ricerca dello scontro finale, che lo attende dopo aver superato quattro livelli pieni di nemici e trabocchetti. I primi due possono essere affrontati in qualsiasi ordine, mentre per avere accesso ai livelli successivi è richiesto il completamento di almeno uno di quelli iniziali, non troppo difficili da risolvere. Ho detto "risolvere" perché la complessità di questo terzo capitolo è legata in maggior misura alla risoluzione di enigmi, indispensabile per il proseguimento nel gioco, più che all'abilità nel sopravvivere a frotte di nemici disposti a tutto pur di farvi la pelle.

Non che questi non siano presenti - e ve ne accorgerete, soprattutto negli ultimi due livelli - ma la vera novità nell'ottica della trilogia di *Beast* è senza dubbio l'importanza che l'elemento "avventuriero" ha assunto qui. Spesso, addirittura, mi ha fatto ricordare più *Another World* che non i suoi veri antenati. Per farvi capire meglio questo aspetto basta dire che nel secondo livello è molto facile morire a causa della difficoltà di certi passaggi o per l'imprecisione del metodo di controllo; ben più difficile è perdere una delle tre vite disponibili per colpa delle ferite procurateci dai pressoché inesistenti nemici.

Dunque, possibile che l'originaria "bestia" abbia subito una metamorfosi tale da presentarsi oggi quasi come un parente di Indiana Jones o del rosso Lester, indimenticato protagonista della tanto apprezzata avventura dinamica della Delphine Software? Temo (per gli amanti dell'azione pura) che sia proprio così. Ma vi assicuro che il risultato non è male, davvero niente male.

Tecnicamente *Beast III* è meno stupefacente dei precedenti episodi, ma mantiene sicuramente una certa rispettabilità anche in questo campo. Dei non-mi-ricordo-quanti-ma-per-allo-

Siamo nel secondo livello...dovete portare indietro questa ruota, ma fate attenzione alle palle di fuoco che piovono dall'alto!!!

Come attraversare questo fossato ed entrare nel castello? Beast III ha una filosofia leggermente diversa dai suoi predecessori, ma come potete notare lo stile della scenografia è sempre di buon livello.

Splatter!!! quando colpite i mostri con le vostre Shuriken, questi vanno in mille pezzi spruzzando sangue ovunque; dietro quel cancello c'è un bestione che vi sarà utile.

Confronta & contrasta

Beast III **è il diretto prodotto dell'esperienza accumulata dalla Psygnosis nella realizzazione dei due precedenti titoli di questa serie. Analizzando l'intera trilogia si può notare un costante aumento della parte del gioco legata alla risoluzione di problemi elementari (non così elementari nell'ultimo caso), tanto che in *Beast III* enigmi e fasi "avventurose" fanno la parte del leone. Andamento inverso segue invece l'aspetto piu' tecnico: se *Shadow of the Beast* era una sorta di miracolo di programmazione e la presentazione di *Beast II* ci ha lasciato tutti a bocca aperta, in questo terzo episodio non c'è nulla di particolarmente straordinario. Insomma, un confronto vero e proprio non è possibile: personalmente preferisco *Beast III*, ma sono sicuro che saranno in molti tra i fanatici del capostipite della saga a storcere il naso al mio giudizio.**

ra-erano-tanti livelli di parallasse del primo capitolo ne sono rimasti solo otto, e i paesaggi, pur essendo piuttosto ben definiti e nell'insieme decisamente piacevoli, non vi faranno svenire, ma se non altro avrete finalmente il tempo di dargli un'occhiata! Lo sprite del giocatore è di buona fattura, anche se ha ben poco a che spartire con la "bestia" e l'ominide che lo hanno preceduto. Del tutto inesistenti, purtroppo, le animazioni del personaggio quando compie azioni diverse dal correre o dallo sparare: certamente è una mancanza che non compromette quanto di buono c'è nel gioco, ma è indice della non perfetta cura con cui è stato realizzato. Ed è un peccato, perché un po' più di attenzione nella programmazione di alcune fasi del gioco avrebbe sicuramente alzato ancor di più le già buone quotazioni del programma.

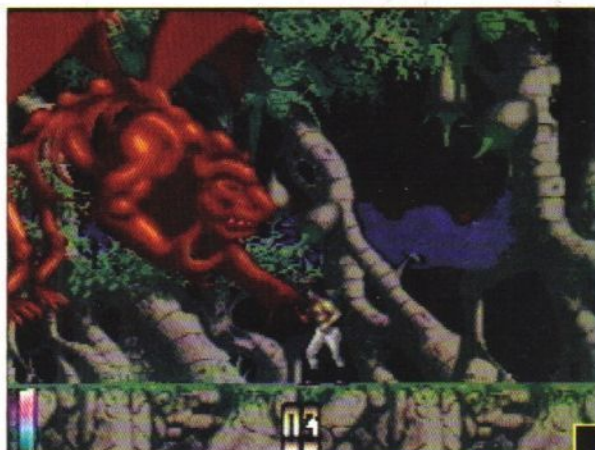
Una volta aggiustato il carro potrete entrare nel castello e sfondare il portone con l'ariete evitando di essere colpiti dalle palle di fuoco.

La presentazione, ad esempio, non è niente di eccezionale: un'ottima schermata in alta definizione, accompagnata da una meravigliosa musichetta che riprende quella secondo me molto bella di *Agony*, ma niente di più. Dove sono finiti quei capolavori delle sequenze introduttive di *The Killing Game Show*, *Awesome*, *Armour-Geddon* o anche dello stesso *Beast II*?

In definitiva: una ritrovata giocabilità, enigmi complessi ma non impossibili, grafica adeguata, ottima colonna sonora (800 K di musica evocativa, sottolineano alla Reflections) sono il succo di questo *Beast III - Out of the Shadow*. Gli possiamo negare una buona valutazione, dunque? Direi proprio di no, dato anche il netto progresso che si riscontra confrontando questo nuovo capitolo con i due precedenti.

Beast III - Out of the Shadow: dunque, fuori dall'ombra della ingiocabilità e della eccessiva difficoltà, che oscurava quanto di positivo c'è sempre stato anche nei primi due elementi di questa trilogia e che qui risplende definitivamente alla luce del sole.

Simone Bechini

Visto? se usate l'esca giusta il mostrone che stava dietro al cancello finirà sotto le punte d'acciaio al vostro posto...Altrimenti da questo schermo non si esce!

Ecco il mostro della fine del primo livello. Nonostante le dimensioni non è impossibile farlo fuori: dovete essere veloci ed agili!

EXPRESS

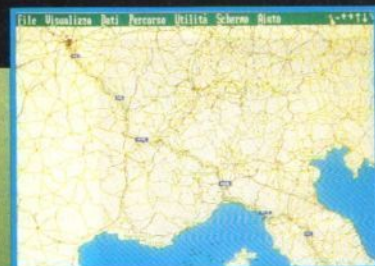
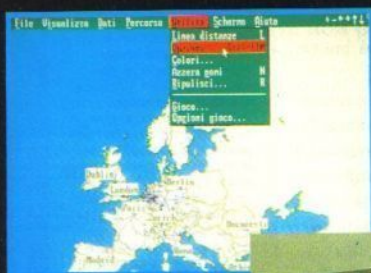
L'ATLANTE STRADALE INTELLIGENTE

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

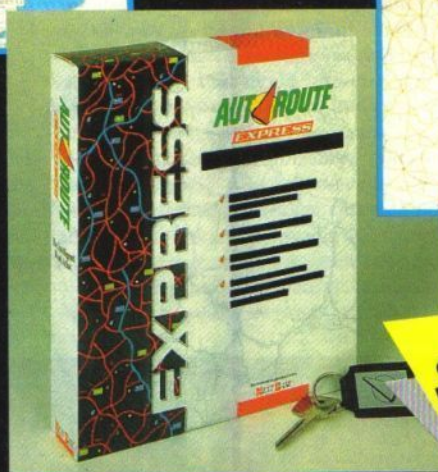
PIANIFICA I TUOI ITINERARI CON IL COMPUTER IN MODO VELOCE, FACILE E FLESSIBILE.

SCOPRI I PERCORSI PIÙ VELOCI, PIÙ CORTI O QUELLI ALTERNATIVI.

STAMPA DETTAGLIATE INDICAZIONI SUL PERCORSO DA SEGUIRE.

RISPARMIA FINO AL 20% SUL TEMPO DI GUIDA E SUI COSTI DI VIAGGIO.

SISTEMA RICHIESTO:
- PC IBM o compatibile al 100% con almeno 512KB RAM
- Floppy drive da 3.5" ed un disco fisso con almeno 3Mb di spazio libero
- Scheda video SuperVGA, VGA, EGA, CGA o Hercules

STAMPANTI SUPPORTATE:
HP LaserJet, HP PaintJet, PostScript, Epson FX/MX/24 aghi, Canon LBP

MOUSE SUPPORTATI:
Microsoft, Mouse System, Logitech

COMPRALO OGGI!
PAGHERAI L. 149.000
ANZICHÈ L. 169.000

COME ORDINARE

Telefona allo **0332/281745** dopo le h. 16.00

Compila ed invia il tagliando d'ordine al seguente nº di fax: **0332/284271**

Oppure compila e spedisci il tagliando d'ordine a:
FUN CLUB s.r.l.
Via Sanvito Silvestro, 60
21100 Varese

TAGLIANDO D'ORDINE

k

Cognome e Nome ____________

Via e Nº ____________ Cap. ________

Città ____________ Prov. ____ Tel. ________

☐ **EUROPA** L. 149.000 (IVA INCLUSA) ☐ GB* L. 149.000 (IVA INCLUSA)

☐ F* L. 149.000 (IVA INCLUSA) ☐ D* L. 149.000 (IVA INCLUSA)

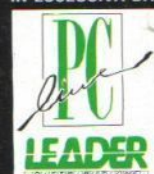
☐ U.S.A.* L. 149.000 (IVA INCLUSA)

*Versione inglese

Pagherò in contrassegno al postino, + Lit. 5.000 (contributo spese di spedizione.)

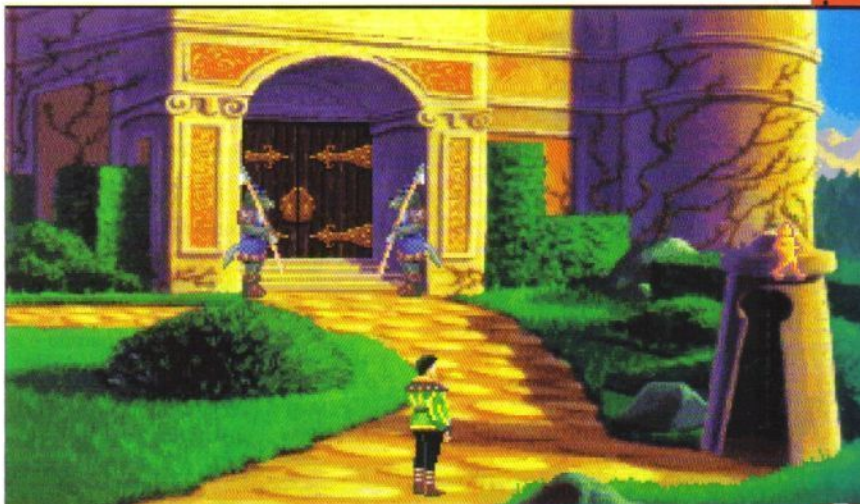
FIRMA (di un genitore se minorenne) ____________

IN ESCLUSIVA DA:

http://speccy.altervista.org/

KING'S QUEST VI

Se siete veri appassionati di avventure, prima di iniziare quest'ultimo episodio della serie *KQ* vi conviene precipitarvi nel negozio di alimentari più vicino e fare scorte per un paio di mesi, quindi tornate a casa, attaccate la segreteria telefonica e chiudetevi in una stanza voi soli con il vostro Pc.

A questo punto, e solo ora, sarete pronti ad immergervi per la sesta volta nel fantastico mondo ideato dalla mente geniale di Roberta Williams, "mamma" indiscussa della serie *KQ* al gran completo. Così dopo aver condotto Sir Graham di Daventry alla riconquista dei tre magici tesori sottratti a re Edoardo, e attraverso tutti i sucessivi episodi, ora ci troviamo alle prese con suo figlio Alexander (sì, proprio quello per colpa del quale il perfido mago Mordack aveva fatto sparire il castello di Daventry in *KQV*...) impegnato nella ricerca della principessa Cassima, figlia dei monarchi della Terra delle Isole Verdi e sua compagna di sventura nel precedente quest, di cui ha scoperto essersi pazzamente innamorato.

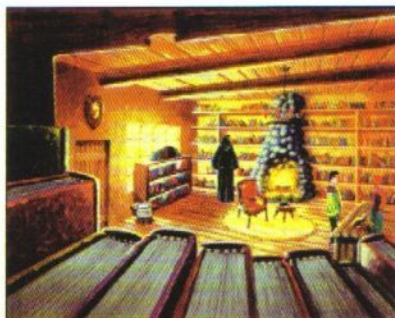
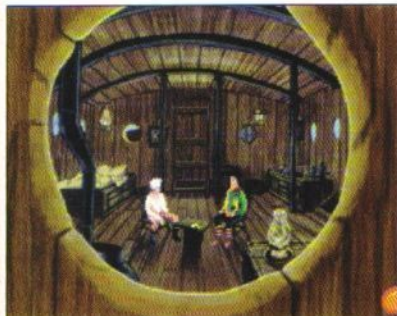
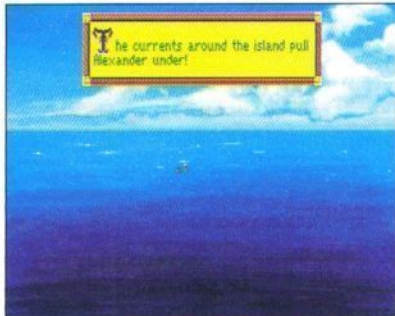
Tanto per cominciare il viaggio si conclude con un disastroso naufragio in seguito al quale Alexander, unico (un caso?) superstite, approda (perfettamente vestito e pettinato...) sulla spiaggia di una terra assolutamente sconosciuta. Non ci sarà bisogno dell'intuito di un Hercule Poirot per capire che la nostra buona stella ci ha condotti proprio sulle rive dell'isola principale della Terra delle Isole Verdi, ovverosia l'Isola della Corona, ove risiedono Cassima e i suoi nobili genitori.

Ecco il castello della amata Cassima! Chissà se sar facile entrarvi?

Quello che ci sta di fronte è niente meno che il Visir Alhazred che ci riceve in una sontuosa stanza del palazzo della Corona.

Dato che dall'inizio del gioco fino al momento di questa "sconvolgente" scoperta non sono passati più di cinque, sei minuti, non è difficile intuire che molto probabilmente il fato ha preparato per noi qualche altra sorpresa che ci impedirà di raggiungere ed impalmare, almeno per il momento, la tanto desiderata Cassima.

E infatti l'inghippo ci attende appena dietro l'angolo: arrivati al Castello della Corona, quello dei nostri futuri suoceri, per intenderci, e raccontata brevemente la nostra storia veniamo accompagnati dal Visir Alhazred (quello che si suol definire una vera simpatia!) il quale in poche parole ci spiegherà che i genitori di Cassima sono morti, e che quindi la principessina, in qualità di erede al trono, ha deciso di mettere la testa a posto per il bene suo e di tutto il suo regno. Tutto ciò in concreto significa che Cassima si è promessa in sposa proprio al nostro interlocutore, il Visir Alhazred, e non ha nessuna intenzione di vedere vecchi amici né tanto meno suoi pretendenti.

Tutta la storia al povero Alexander non pare vera. Avanza qualche dubbio, esprime il desiderio di poter parlare anche solo per

Un vecchio cerca lampade vecchie in cambio delle quali è disposto a darne di nuove e splendenti. Un affare?

L'interno della libreria del paese. Inutile rivolgere la parola a quell'inquietante losco figuro vestito di nero!!!

Il dialogo con l'unico marinaio dell'isola sarà enormemente proficuo. Il problema è riuscire a farsi ricevere...

Attenzione: ricordatevi sempre che il principe Alexander non è un abilissimo nuotatore!!!

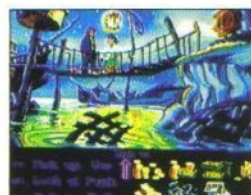
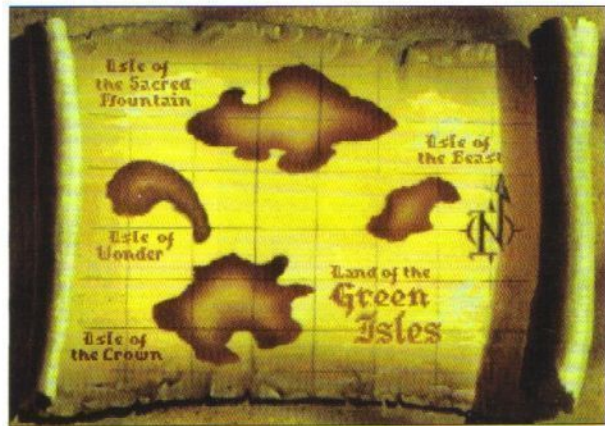
pochi istanti con Cassima in persona, ma come tutta risposta il Visir lo invita ad allontanarsi rapidamente dal palazzo e, già che c'è, ad andarsene del tutto dal (prossimamente suo) regno. Inutile dire che Alexander ben si guarderà dal seguire questo perentorio consiglio, e, anzi, da questo momento dovrà cominciare a ficcare il naso a destra e a manca, per scoprire come mai la sua amata abbia improvvisamente cambiato opinione nei suoi riguardi.

Il primo impatto con *KQVI* non è decisamente dei più felici. Perché? Semplicemente perché per essere installato completamente richiede qualcosa come più di 20 Mb (non avete letto male, sono proprio venti!) di disco fisso liberi. E se è vero che oramai la configurazione minima di un Pc prevede un Hard Disk di almeno 40 Mb, è altrettanto vero che impegnarne la bellezza di 20 per quello che - per quanto bello possa essere - è semplicemente un gioco è piuttosto seccante. Si può risparmiare qualche manciata di mega non installando il cartoon di presentazione, ma questo, ve lo garantisco, sarebbe un vero peccato!

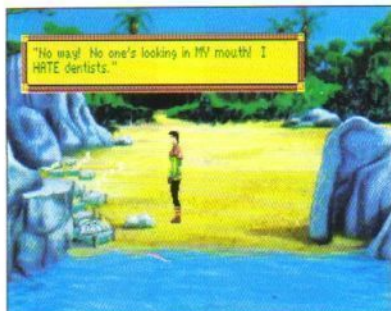
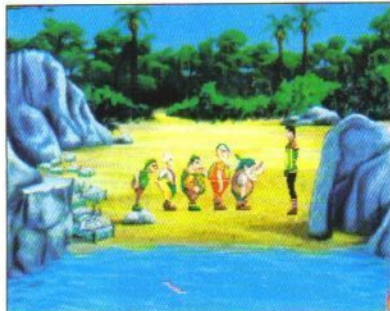
Bisogna infatti dire che questa volta i programmatori della Sierra hanno fatto proprio le cose in grande, superando se stessi. In particolare mi riferisco alla grafica e al sonoro che, soprattutto nel cartoon, sono assolutamente spettacolari. Stupefacenti i dialoghi digitalizzati tra Alexander e sua madre (naturalmente riservati in esclusiva ai possessori di una delle innumerevoli schede sonore supportate dal programma); ai limiti della ripresa cinematografica alcuni passaggi con "inquadratura" panoramica da "telecamera" in movimento; un'apoteosi la scena della burrasca finale.

Terminata l'introduzione si passa al gioco vero e proprio. Qui la colonna sonora, pur buona, si rivela in realtà un po' monotona, soprattutto se paragonata con quella del predecessore *KQV* (ricordate? per ogni situazione era stata realizzata una diversa musica). Assolutamente im•

confronta & contrasta

Non ci sono alternative: *KQVI* va, per forza di cose, comparato con il suo rivale pi diretto, nonché K-parametro, *The Secret of Monkey Island 2*. La sfida, lo diciamo subito, se la aggiudica, anche se ai punti, ancora una volta l'ineffabile *Monkey Island*. Principalmente i motivi sono due: in primo luogo l'interfaccia utente di *Monkey Island* è molto più pratica e di facile utilizzo di quella (più classica) di *KQVI*. Ma ciò che soprattutto rende ancora a tutt'oggi *Monkey Island* preferibile a qualsiasi altra avventura è la massiccia dose di autoironia che lo pervade, dalla prima all'ultima situazione, elemento quasi interamente assente in *KQVI*.

Finalmente risolto anche il mistero dell'uomo in nero. Si trattava in realtà di questa guardia del Visir, mandata dallo stesso Alhazred col compito di sorvegliarci e, se possibile, di eliminarci.

Questa mappa magica è uno degli oggetti più preziosi che possiamo trovare, soprattutto grazie al suo potere "teletrasportante".

http://speccy.altervista.org/

"No way! No one's looking in MY mouth! I HATE dentists."

Una simpatica Ostrica è infastidita da una presenza estranea all'interno della sua bocca. Eppure non c'è verso di convincerla a lasciarci mettere le mani dentro.

Questi cinque nani-guardiani rappresentano i cinque sensi. Per proseguire sull'isola delle meraviglie bisognerà riuscire ad ingannarli tutti quanti.

mutato invece il giudizio sulla qualità della grafica (in VGA 256 colori, naturalmente) sempre ai massimi livelli, soprattutto per quello che riguarda alcune schermate interlocutorie quali quella della visita all'interno del castello, al cospetto del Visir Alhazered.

L'interfaccia utente di cui ci si serve in *KQVI* è pressoché immutata rispetto al precedente episodio: semplice e sbrigativa soprattutto se viene utilizzato un mouse. In definitiva le azioni concesse sono delle semplici "esaminare", "prendere", "usare", "camminare" e "parlare", selezionata una delle quali sarà sufficiente muovere il mouse sulla parte di schermo che riguarda l'oggetto della nostra azione e cliccare.

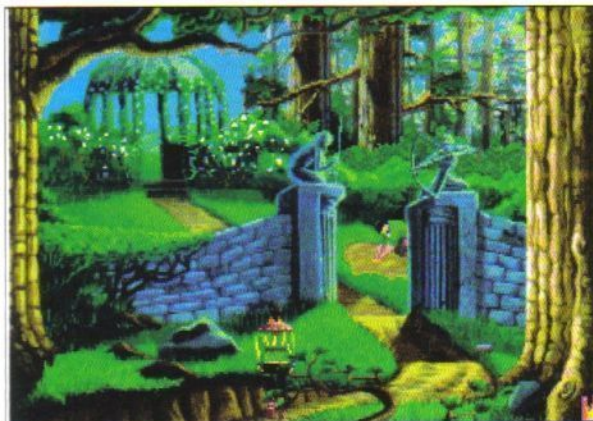
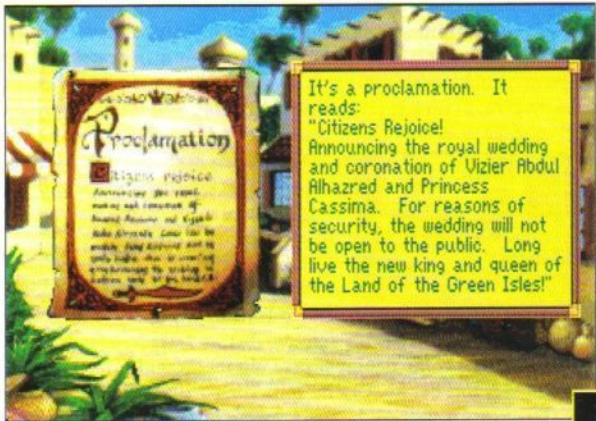
Il gioco in se stesso ripercorre i passi dei suoi illustri predecessori, esplicandosi in un semplice girovagare da una scena all'altra nella continua ricerca di preziose informazioni e, soprattutto, di importantissimi oggetti. Questi, se utilizzati nel giusto contesto, consentiranno la continuazione dell'avventura. Ad ulteriore semplificazione il programma, nella maggior parte dei casi, non consente la non corretta utilizzazione dei vari oggetti, intervenendo con didascalie del tipo "non ha significato un simile impiego" oppure "Alexander non vede alcuna ragione per fare questo" e simili.

Come viene spiegato nella presentazione, circa metà della storia e delle situazioni che si incontrano sono accessorie; ciò significa che la loro risoluzione o sviluppo non sono indispensabili al buon esito del gioco, servono solamente a farvi guadagnare più punti. Questo elemento depone a favore, conferendo a *KQVI* anche una maggiore longevità (dopo averlo risolto una prima volta potrà essere interessante risolverlo nuovamente cercando di totalizzare un punteggio superiore, oppure ponendosi come obiettivo quello di impiegare il minor tempo possibile).

Un altro lato positivo di questa avventura, strettamente legato con quanto appena esposto, è la mancanza di un elemento chiave particolare, scoperto il quale tutto il cammino rimasto è "in discesa". Non esiste intuizione più o meno geniale che ci consenta di risolvere con facilità una grossa porzione del gioco. Ogni elemento, ogni illuminazione consentono di superare un impasse nel quale l'avventura ci ha trascinati, ma il "sollievo" dura poco; ad attenderci dietro l'angolo c'è un nuovo enigma, una nuova, apparentemente insormontabile, difficoltà, che richiede nuovamente tutto l'impegno, l'intuito e la concentrazione per essere superata, e così via sino alla (lontanissima e apparentemente irraggiungibile) soluzione finale.

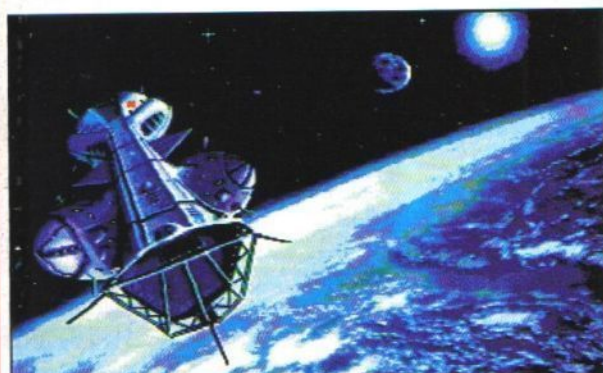
In definitiva onori e gloria ancora una volta a Roberta Williams e alla Sierra per la realizzazione di un altro classico dell'avventura, che merita senza ombra di dubbio di essere acquistato da tutti coloro che si dichiarano "amanti del genere", ma che potrebbe essere un ottimo acquisto (o regalo, visto il periodo natalizio) anche per quelli che si sono sempre rifiutati di imbarcarsi nella soluzione di un'avventura sostenendo di non avere tempo e voglia per questo tipo di giochi.

KQVI è il gioco giusto per far cambiare loro idea. Provare per credere!!!

Diego Antonelli

Quell'arciere di pietra non è una delle presenze più rassicuranti dell'isola della Bestia...

Sull'isola delle meraviglie non poteva mancare un giardino totalmente pazzo.

http://speccy.altervista.org/

B.A.T. II

Dopo due anni di meritato riposo, il nostro affezionato agente speciale del *B.A.T.* (Ufficio degli Affari Temporali) riprende servizio in 3 gigantesche e strepitose avventure nella città di ROMA II, nel più puro stile High Tech Paradox!

Le vostre indagini sui titoli dell'asteroide scomparsi vi porteranno fino a questa stazione orbitale.

Ecco la console di comando in vista soggettiva di uno dei mezzi a vostra disposizione.

L'avventura ha inizio nel XXII° secolo su EUROPA, l'unico continente del pianeta SHEDISHAN. L'universo intero è in crisi. Il KOSHAN, uno dei trust più potenti del pianeta, ha ottenuto il monopolio della produzione della ECHATIONE 21 (il minerale più prezioso nell'universo), dopo lo schianto sulla superficie del gigantesco asteroide BEDHIN 6. Voi siete un agente del *B.A.T.* (un'organizzazione terrestre ultra-segreta formata esclusivamente da uomini scelti e dotati di un sofisticatissimo bio-computer impiantato nel braccio sinistro).

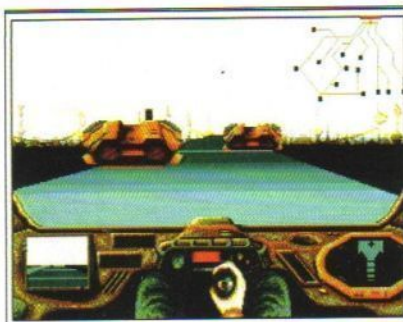
La vostra prima missione ha inizio nell'astroporto di ROMA II, una delle più grandi metropoli del pianeta. L'organizzazione vi ha incaricato di raggiungere il vostro contatto, Silvia Hadford (una vostra collega mooolto carina!), in un albergo del quartiere turistico. Si fa passare per la figlia di un defunto membro del regno SHEDISH che era in possesso di ben 250 dei 400 titoli di proprietà dell'asteroide, distribuiti in passato come ricompensa ai più fedeli servitori del Re. Ora ne sono rimasti solo 30, e sta a voi scoprire dove siano finiti gli altri 220.

In confronto al primo episodio *B.A.T. II* è stato notevolmente migliorato. L'area del gioco è diventata 5 volte più grande (visiterete perfino una stazione orbitante), il sistema di gestione del mouse è diventato ancora più pratico, e ora ogni personaggio che incontrerete avrà: una propria vita, abitudini ben definite, una professione, una memoria personale, ecc; dettagli che rendono l'avventura molto realistica.

La cura dei dettagli è maniacale e dovrete organizzarvi proprio bene per poter progredire in modo efficiente. Il tempo scorre realmente (in modo accelerato però!) e dovrete pensare a nutrirvi regolarmente nonché, naturalmente, riposarvi quando sarete stanchi (secondo la vostra forma fisica), e visitare certi posti solo in fasce orarie ben precise.

La parola chiave di questo secondo episodio è LIBERTA'! Infatti non esiste un solo modo per finire una missione ma molte strade parallele possibili. Siete completamente liberi di fare ciò che volete, il che impedisce di rimanere bloccati in un "cul de sac" come succede in altri giochi di avventura.

L'atmosfera cyberpunk si rivela attraverso accostamenti come questi: console di comando ultramoderne e paesaggi decadenti.

La novità di questo B.A.T. II è che le schermate delle varie locazioni, oltre all'animazione, hanno anche uno scrolling orizzontale.

Questo è un altro esempio dei molteplici mezzi che potrete pilotare.

Ecco B.O.B. il vostro computer di fiducia. Terrà sotto controllo tutti i dati riguardanti le vostre condizioni fisiche.

E' incredibile la quantità di opzioni possibili in questo gioco. Per ogni azione ci sono schermate e menu differenti.

Il cursore viene usato in B.A.T. II per indicare il tipo di azione o di scelta che state facendo.

Il sistema di gestione, tramite mouse, è molto intuitivo e pratico. Se spostate il puntatore sullo schermo, l'icona cambierà in funzione dell'azione che potete compiere. Diventerà un freccia per indicare una direzione, un viso per interagire con i vari NPC (apparirà un menu con varie opzioni come parlare, arruolare, rubare, combattere, ecc.), una scheda magnetica per comprare, una freccia con una U all'interno per usare un oggetto (astronave, video-telefono pubblico, ecc.) o un punto interrogativo quando vi mancherà qualcosa di indispensabile per compiere un'azione (come cercare di entrare in una stanza chiusa senza chiave). Quando non potrete far nulla, l'icona del puntatore sarà quella di *B.A.T.*

Se cliccate con il tasto sinistro compirete una delle azioni descritte sopra, tranne quando l'icona è quella *B.A.T.*, che vi farà apparire il menu principale delle opzioni (caricare/salvare una partita, vedere l'inventario, scegliere la configurazione del gioco, dormire, ecc.). Se cliccate con il destro, libererete il mouse dall'immagine in corso e potrete raggiungere i due rettangoli posti in alto. Cliccando qui potrete gestire i vari NPC al vostro servizio.

Cliccando su quello di destra, invece, avrete accesso a B.O.B, il vostro Bioputer Organico Bidirezionale, che vi indica costantemente lo stato del vostro personaggio e le sue caratteristiche, che gestisce i vostri impianti organici (controlla le 5 droghe che potete iniettarvi ad ogni momento), e vi permette di programmare alcune azione basilari con l'aiuto del sofisticatissimo modulo di programmazione avanzata (potrete definire programmi per regolare automaticamente il vostro corpo o le vostre reazione in base a numerosi parametri).

Per i vostri spostamenti avete a disposizione ben 4 mezzi diversi: la VIA EXPRESS che unisce i vari quartieri di ROMA II (viaggerete a borde di uno speeder su ponti sospesi), il MOSQUITO (specie di taxi-volante), il RAEDA V6 che vi permetterà di viaggiare nello spazio, e il SERSHOYER che userete per spostarvi nelle varie gallerie della stazione orbitante. Oltre a queste novità, potrete anche rilassarvi e scommettere su tre giochi diversi: il QUATTRO (una sorta di *Arkanoid* con 4 racchette), il CHIDAM (una dama cinese) e il TUBULAR (molto simile a *Pipe Dream*!).

Ci sono tre tipi diversi di combattimenti: quello "action" (una specie di gioco sparatutto molto carino ma piuttosto difficile), quello strategico (più adatto a chi non è molto svelto di riflessi) o il combattimenti dei gladiatori (della seconda missione).

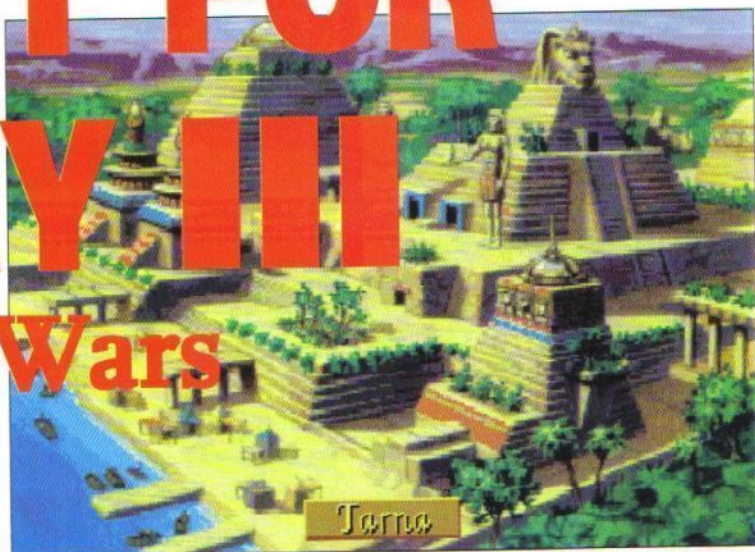
In definitiva, un gioco incredibilmente completo.

Alex Pasetto

confronta & contrasta

Il gioco che si avvicina di più a *B.A.T. II*, oltre che il suo illustre predecessore, è *Rise Of The Dragon*, della Dynamix, in cui il giocatore è libero nei suoi movimenti ed il tempo influisce sul gioco ma l'interazione è notevolmente minore rispetto a quella di *B.A.T. II*, sia per le azioni disponibili negli incontri con gli NPC che nel gioco in generale (con le varie sezioni arcade), sebbene anche *ROTD* disponesse di una parte arcade di combattimento molto carina. Inoltre *B.A.T. II* si rivela essere molto più lungo e difficile da finire, mentre *ROTD* si terminava in poco meno di una settimana.

QUEST FOR GLORY III
Wages of Wars

Tarna

Dopo aver salvato il figli del Barone dal malefico incantesimo e liberato la valle di Spielburg dall'infame Ogressa Baba Yaga in *Quest of Glory 1* ("*So you want to be a hero*")...

...dopo aver viaggiato con Shameen, Shema, e Abdulla Doo a bordo di un tappeto volante nelle terre di Shapeir, per eliminare gli elementali e il perfido Visir salvando l'Emiro dal diabolico sortilegio in *Quest for Glory, 2* ("*Trial by Fire*"), eccovi di nuovo nei panni dell'eroe senza macchia e senza paura, in una missione apparentemente pacifica: cercare di impedire una guerra tra il popolo dei Leontori (una civiltà basata sull'onore) e quello degli Uominipardi (noti licantropi), nel regno africano di Tarna.

La vostra storia ha inizio con la fine di *Quest of Glory 2*, quando muore (si fa per dire) il malefico Visir. Con l'aiuto dei vostri cari amici Uhura e Rakeesh il Leontoro, percorrerete le terre di Tarna, cercando di risolvere le misteriose tensioni che minacciano la pace dell'intero regno.

La serie di *Quest for Glory* differisce dalle altre produzioni della Sierra in quanto è un incrocio tra un gioco di ruolo (ma scordatevi classico ammazza-il-nemico-e-raccogli-i-tesori-quanti-punti-esperienza-ho-preso?) e un'avventura. Infatti, all'inizio, avrete la possibilità di scegliere se impersonare un possente guerriero, un misterioso mago o un abile ladro. Poi comparirà una schermata dove potrete vedere le caratteristiche del vostro eroe e modificarne i suoi parametri. Quelli che hanno già giocato alle precedenti avventure potranno anche recuperare il loro vecchio personaggio, il quale godrà naturalmente di una maggior esperienza e di caratteristiche migliori.

Potrete divertirvi a rigiocarlo usando un altro personaggio, vivendo così un'avventura completamente diversa

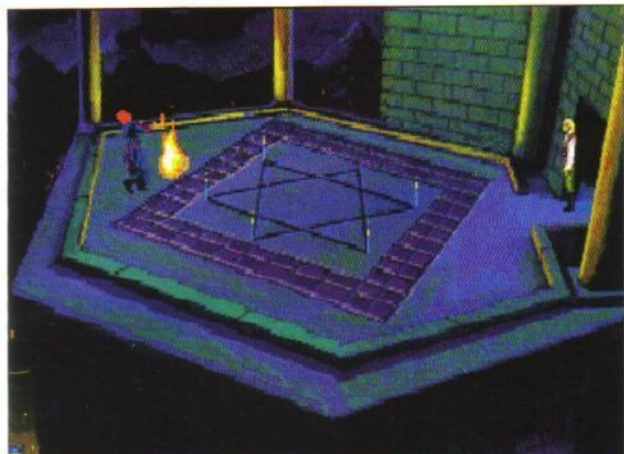
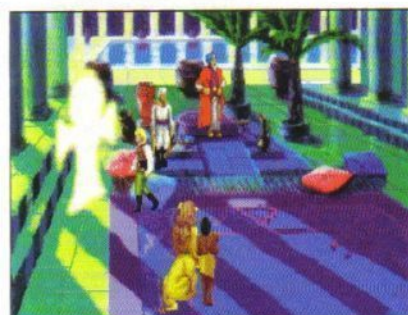
Il bello di questo sistema è che man mano che progredite nell'avventura potete vedere il vostro eroe migliorare nelle sue abilità in funzione delle azioni che avete compiuto (combattimenti, uso della magia, uso di armi da lancio, ecc.). In questo modo gli conferirete una personalità unica che cambierà da giocatore a giocatore.

Inoltre, quando avrete finito il gioco, potrete divertirvi a rigiocarlo usando un altro personaggio, vivendo così un'avventura completamente diversa e trovando soluzioni differenti ad ogni problema (un ladro può camminare silenziosamente nell'ombra, ma un mago può lanciare qualche incantesimo per evitare un brutto incontro, mentre un guerriero si getterà nella mischia!).

In questo terzo episodio avrete a disposizione anche una migliore interfaccia per comunicare con i vari NPC del gioco. Cliccando su di voi visualizzerete un elenco di frasi che potrete utilizzare, mentre cliccando sull'interlocutore vedrete la lista delle domande possibili. Ottimo e diretto! Altre caratteristiche che lo avvicinano ai GdR sono lo scorrere del tempo,

Eccoci alla scelta più importante di tutta l'avventura: interpretare un guerriero, un mago o un ladro?

Ahi, ahi, forse avremmo fatto meglio a lasciare in pace quel mago, ora siamo in un bel pasticcio.

Una delle stanze del gioco, l'esacolo tracciato sul terreno dovrebbe darci degli indizi riguardo al padrone di casa.

La stessa stanza vista con un'inquadratura leggermente diversa. Notate la cura con cui gli ambienti sono disegnati.

Nel gioco si respirano delle atmosfere tipicamente esotiche, eccovene un esempio.

gli incontri casuali con i mostri erranti nelle zone meno popolate, la larga gamma di azioni disponibili.

Infatti oltre alle solite icone per camminare, parlare, usare/prendere un oggetto, e guardare, potrete anche correre, muovervi silenziosamente (se siete un ladro), dormire per recuperare le forze, controllare le vostre caratteristiche, sapere l'ora e la data attuali, ed utilizzare la magia con un semplicissimo menu ad icone. Per di più dovrete anche gestire il vostro inventario e le vostre provviste (anche gli eroi devono nutrirsi!), pena dei malus temporanei nelle varie caratteristiche, o nel caso peggiore, la morte!

Durante le vostre avventure, ogni azione che compirete verrà registrata ed influirà direttamente sul comportamento degli altri personaggi e sul vostro immediato futuro. Durante i combattimenti accederete a una schermata speciale dove potrete vedere sia voi stessi che il nemico di fronte a voi da vicino, e combattere in tempo reale con l'aiuto di varie icone (fuggire, parare, usare incantesimi, colpire con l'arma, ecc.). Tuttavia il gioco dev'essere risolto seguendo una certa lista di eventi concatenati, tipica dei giochi di avventura (rimane sempre un prodotto Sierra!!!).

Tecnicamente il gioco sfrutta bene le capacità dei PC: la grafica VGA a 256 colori è molto bella e colorata, grazie all'ormai collaudatissimo processo di digitalizzazione di quadri dipinti a mano e poi ritoccati sul computer (come *King's Quest 5 e 6*, *Conquest of the Longbow*, *Laura Bow*). Le animazioni non sono da meno: i vari protagonisti si muovono con comportamenti quasi reali e certi effetti speciali sono veramente eccezionali (anche se il recente *Legend of Kyrandia* della Westwood Studios lo supera sotto questo punto di vista).

Il sonoro non è stato trascurato e potrete gustarvi ottime musiche tipicamente "afro", anche se avrebbero potuto aggiungere qualche frase campionata in più (sono veramente poche!). Tre avventure al prezzo di una... meglio del 3X2 dei supermercati!

Alex Pasetto

Genere Avventura
Gioco di Ruolo
Casa Sierra
Sviluppatore Interno

- Ottima grafica
- Giusta miscela avventura/RPG
- 3 classi disponibili
- Libertà di azione
- Parte "azione" con difficoltà regolabile

- Un inizio un po' lento
- Certi discorsi troppo lunghi

Versione PC

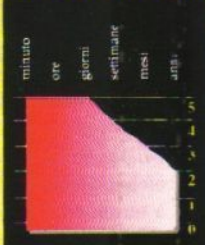
Per adesso è disponibile solo la versione PC ma potrebbe anche essere convertito per il formato Amiga. Occupa approssimativamente 7 Mega su Hard Disk, sfrutta le schede EGA e VGA, e supporta la maggior parte delle schede sonore disponibili sul mercato. Se il vostro computer è dotato di memoria espansa, potrete accelerare notevolmente i caricamenti così da evitare interruzioni improvvise e lunghe attese. La configurazione minima per giocarci è un PC 286 a 12 MHz.

K VOTO

910 PC

G
QI
A
FK

Sembra che la Sierra non voglia smettere di creare prodotti di qualità. Non contenti di fare dei bei giochi, si permettono anche di migliorarli. Roba da matti!!! *QOG3* mi ha letteralmente affascinato per l'ottima miscela tra avventura e RPG, che dà quel tocco di interattività supplementare che mancava nelle altre produzioni. Se vi piacciono solo i puzzle e i rebus vari, e siete piuttosto diffidenti ad affrontare i nemici come in un gioco di ruolo, potreste non apprezzarlo, ma sarebbe un peccato non dargli una sbirciatina. Insomma siete degli avventurieri?

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

confronta & contrasta

Confrontare *QOG3* con uno dei suoi predecessori non mi sembrava molto utile. Così ho deciso di confrontarlo con il prodotto della Sierra che gli si avvicina di più: *Conquest of the Longbow*. Anche in questo gioco la parte di combattimento è abbastanza importante dato che dovrete usare un arco. *CotL* però, segue di più lo schema tradizionale delle avventure Sierra, quello che *QOG3* cerca di evitare con la sua componente RPG. Naturalmente quest'ultimo fattore rende il gioco leggermente più complicato, ma anche più completo e con una maggiore profondità.

Se cercavate uno stile di avventura diverso e più interattivo vi consigliamo *QOG3*.

The SUMMONING

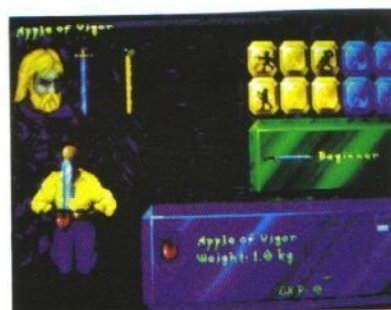
Come nel 90% dei GdR al silicio, arriverete nel mondo di *The Summoning* evocati da una sacerdotessa, una biondona di nome Rowena, che ha deciso per qualche oscura ragione che siete gli unici a poter salvare il suo mondo.

Come presentazione grafica non sarà all'altezza di *Ultima Underworld* ma sicuramente vi permette di capire quello che vi succede intorno.

La creazione del personaggio è un po' misera, specie se confrontata con il recente *Dark Lands*, ma almeno consente di immergersi velocemente nell'azione. Infatti, proprio quando il vostro allenamento sta per concludersi e state per ricevere il diploma di perfetto avventuriero, la Fortezza di Rowena viene selvaggiamente assalita dai diabolici poteri dello Shadow Weaver, che in pratica è il cattivo di turno, e tutti i suoi occupanti massacrati dalle forze oscure. Sapendo che siete l'unico eroe in grado di portare a termine la missione affidatavi, i sacerdoti ed i maestri che vi hanno insegnato tutto quello che sapete, si sacrificano per permettervi di sopravvivere e farvi teletrasportare da Rowena.

Apparirete quindi nel primo dei 40 e passa livelli del Dungeon della Cittadella dello Shadow Weaver, armati di una spada e difesi solo da un vestito di pelle. Come inizio non c'è male! Il mondo esterno vi appare attraverso una vista in 3D isometrica che occupa circa i due terzi dello schermo e che scrolla abbastanza fluidamente, almeno finché ci sono pochi elementi sul video. Nella parte bassa del vostro monitor potete vedere la parte superiore dell'inventario, che, utilizzando il mouse, si può "alzare" fino ad occupare l'intero schermo, per poi riabbassarlo quando dovete tornare al controllo del giocatore.

Troverete un nuovo tipo di sistema per il controllo della magia: gli incantesimi, che si dividono in quattro tipi - Wizardry, Sorcery, Enchantment e Healing

L'inventario del vostro solitario eroe assomiglia molto a quello del mitico *Dungeon Master*, con quattro righe di caselle in cui potete mettere le armi, le pozioni e gli altri oggetti che

La scheda del vostro personaggio, completa di equipaggiamento, vestiti e armi.

Il sistema magico di *The Summoning* è abbastanza originale: ad ogni posizione delle mani corrisponde un effetto differente. Un particolare che contribuisce a creare un'atmosfera fantastica di buon livello.

Grazie al cielo (e alla SSI), il gioco è fornito di un utilissimo sistema di automappaggio che ormai sta diventando standard per i giochi di ruolo.

ING

Genere Role-Playing
Casa SSI
Sviluppatore Horizon Software

- Facile da controllare
- Efficace sistema di comunicazione e di incantesimi
- Ben 40 livelli!
- Sistema di automappaggio

- Solo un personaggio
- Scrolling un po' a scatti

Versione PC

The Summoning occupa solo 4 mega su Hard Disk, e gira tranquillamente su un 286 a 16 mhz. Il mouse é praticamente indispensabile, mentre per gustare il sonoro dovrete installare l'Ad-Lib o la Sound Blaster. Grafica solo per VGA a 256k.

K VOTO

890 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

The Summoning **mi ha colpito molto favorevolmente, e anche se non possiede una grafica mirabolante o un sonoro da hit parade, racchiude molti spunti interessanti: prima di tutto il sistema di comunicazione con gli NPC è molto interessante, soprattutto per quel cursore sempre presente che permette di chiedere veramente di tutto; in secondo luogo il controllo della magia, che ricorda un po'** ***Dungeon Master*****, è molto semplice ma al tempo stesso preciso e intelligente. Inoltre, grazie al sistema di automappaggio, molto simile a quello di** ***Ultima Underworld*****, saprete in ogni momento che zone del Dungeon avete esplorato e dove avete incontrato dei punti morti. Infine i 40 livelli che vi aspettano sono molto più ricchi di altri giochi del genere, come** ***Shadow Lands*****.**
Un gdr raccomandato non solo agli appassionati ma anche ai neofiti, in cui le due facce del gdr, esplorazione e iterazione con il mondo esterno sono ben equilibrate tra di loro.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

Stiamo per avventurarci in una nuova stanza, cosa si nasconderà nell'oscurità?Meglio tenere la spada a portata di mano.

Un piacevole incontro con una barda suonatrice di liuto. Peccato che non ci si possa intrattenere di più.

Un difetto che si può imputare a *The Summoning* è sicuramente la monotonia della grafica, come avrete avuto modo di vedere dalle foto.

troverete avventurandovi nel Dungeon. Infine una serie di icone consentono di utilizzare gli oggetti tenuti in mano - tirare un fendente se avete una spada, bere una pozione se reggete una ampolla, o mangiare una mela se avete in mano il frutto - e lanciare gli incantesimi preparati in precedenza. Infatti, in *The Summoning* troverete un nuovo tipo di sistema per il controllo della magia: gli incantesimi, che si dividono in quattro tipi - Wizardry, Sorcery, Enchantment e Healing - vengono memorizzati in icone combinando tra loro diverse posizioni della mano (dritta, piegata, con le dita incrociate, ecc). Quando poi dovrete lanciare un incantesimo, basterà cliccare sull'icona corrispondente.

L'interazione con il mondo esterno è controllata interamente con il mouse: spostando il cursore attorno al vostro solitario eroe ruoterete la freccia che indica la direzione mentre premendo il pulsante sinistro camminerete nella direzione corrispondente.

Posizionando la freccia su un NPC, potrete accedere alla finestra di comunicazione, molto simile a quella di *Ultima VII*: all'inizio della conversazione si può chiedere solo il nome e l'occupazione, ma, dopo la risposta dell'NPC, appariranno altre voci nell'elenco delle domande che potete fare. Inoltre in fondo all'elenco lampeggia un cursore, che, se selezionato, vi permette di scrivere una parola che non appare nell'elenco. Il sistema di interazione è probabilmente l'aspetto migliore di *The Summoning*.

Infatti la pecca di molti prodotti della SSI è sempre stata l'interazione con gli NPC: da *Pool of Radiance* a *Demon's Winter*, da *Eye of the Beholder* a *Prophecy of the Shadow*, avventure dalla trama molto ricca e elaborata, con splendidi sistemi di combattimento e di emulazione della magia, erano rovinate da sporadici incontri con NPC, con i quali si poteva comunicare solo attraverso due o tre frasi selezionabili, o che addirittura propinavano interminabili monologhi. In *The Summoning* c'è un tentativo ben riuscito di superare questa mancanza, ed è questo elemento a trasformare un gioco di esplorazione in un vero gdr.

Paolo Paglianti

The Summoning **è la risposta della SSI a** ***Shadowlands*** **della Domark: i due prodotti hanno in comune la grafica in pseudo 3D isometrica, e anche se** ***Shadowlands*** **poteva contare sul Photoscope e su un party composto da quattro personaggi, il nuovo gdr della SSI, forse perché programmato con alle spalle l'esperienza di molti altri tentativi, vince il confronto, sia per la nuova interfaccia di comunicazione, veramente funzionale, sia per il sistema di gestione degli spell, originale e divertente.**

http://speccy.altervista.org/

WOLFENSTEIN

Chi di voi non ricorda pietre miliari della cinematografia anglosassone e americana come "Là dove osano le aquile", "Mucchio Selvaggio", "Quell'ultimo ponte" e via dicendo? In molti vero? Ne ero sicuro...

Ehi mangiacrauti, la tua ora è arrivata!

D'accordo, al giorno d'oggi sono sicuramente più popolari le trappole di cristallo di Bruce Willis, o i gruppi di spacciatori organizzati a cui deve dare la caccia Mel "Arma Letale" Gibson, ma chi ha passato anni a leggere i fumetti "Eroica" non può certo guardare a questo gioco senza provare un po' di nostalgia ed interesse.

Il nazismo e Hitler non sono più il nemico Numero Uno per gli sceneggiatori dei nostri tempi, anche se sembra, da ciò che tristemente apprendiamo ogni giorno sui giornali, che una certa forma di riflusso stia prendendo ormai piede; i cattivi di oggi sono più facilmente identificabili in alieni spietati o in terroristi senza scrupoli. Insomma minacce "reali" che possono entrare nella vita normale di ognuno di noi (come no?).

Non voglio passare per il nostalgico che richiama immagini appartenenti alla propria infanzia, e che va a ricercare con l'ormai proverbiale lanterna di Diogene, l'eterno bambino che alberga in noi, ma se anche Indiana Jones odia i nazisti, perché anche noi non dovremmo armarci di Luger e fare la nostra parte per liberare il mondo dalla minaccia costituita dalla razza Ariana?

Tutti i miei riferimenti cinematografici possono sembrare fatti a sproposito, ma poiché ritengo che i videogiochi siano quanto più vicino esista nei confronti del cinema, pur facendo parte di un campo completamente differente, un gioco come *Wolfenstein* è decisamente paragonabile ai grandi successi della filmografia bellica degli anni Settanta. Chiedersi perché è legittimo ma, dando una veloce occhiata alle immagini di queste due pagine, la risposta dovrebbe essere immediata.

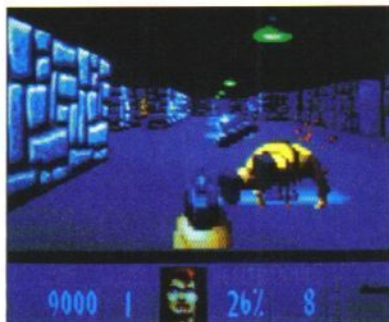
Solo, armato unicamente del suo coraggio, oltre che di una praticissima pistola dotata di otto colpi, il nostro eroe deve introdursi in un covo brulicante di nazisti e riuscire a portare a termine determinate missioni. Com'è buona regola di ogni gioco che si rifà al modello sopra descritto, lungo il tracciato è possibile trovare caricatori, che aumentano l'autonomia di fuoco, cibo, che ripristina parte dell'energia perduta, kit di medicinali, che hanno la stessa utilità del cibo ma garantiscono un maggiore recupero, armi più potenti, come i mitragliatori, in grado di sviluppare una potenza di fuoco maggiore, e

Le porte possono essere aperte sparandoci contro.

La mira è una componente essenziale per il successo nel gioco, fortunatamente è abbastanza pratico orientarsi con la tastiera.

http://speccy.altervista.org/

3D

Chi è ? Mi sembra di conoscerlo quel tipo con i baffetti!

Le scene presenti nel gioco sono parecchio splatter.

MA DOVE LO TROVO?

Non cominciate a fiondarvi in tutti i negozi per computer alla ricerca di *Wolfenstein 3D*, perché state sicuri che non lo troverete. Infatti il gioco è disponibili solo tramite il collegamento ad alcune BBS. I programmatori hanno distribuito nelle BBS Public Domain una parte dimostrativa del gioco, così potrete darci un'occhiata e decidere se ordinarlo direttamente alla ID Software. Contiamo di inserire il demo nell'area K della BBS Ultimo Impero al più presto. Il numero è 02/55302337. Buon divertimento!

inoltre croci tempestate di diamanti, cofanetti pieni di pietre preziose e coppe d'oro che ricordano il Graal dell'ultima avventura di Indy (un riferimento preciso?).

La visuale del giocatore, come suggerisce il titolo del gioco, è in tre dimensioni. In mezzo allo schermo e in basso a destra viene visualizzata l'arma in possesso in quel momento dall'ammazzasette di turno, altre informazioni utili vengono visualizzate sempre sul fondo dello schermo, come l'energia disponibile, espressa in percentuale, il punteggio e i colpi a disposizione. Si comincia sempre con una pistola, che viene sostituita dalle armi che si possono trovare nel corso dell'avventura o da un coltello nel caso si esauriscano le munizioni. La grafica delle ambientazione è di buon effetto, anche se già cominciando a muoversi negli ambienti si nota immediatamente un difetto che, a seconda del parere dei giocatori, può sembrare grande o piccolo. Non esiste infatti la possibilità di girare semplicemente la testa a destra o a sinistra per controllare la situazione senza essere costretti a cambiare la direzione di movimento del personaggio.

Il gioco è imperniato sulla possibilità di progredire nei vari labirinti fatti di stanze e corridoi, uccidendo le eventuali guardie e, a volte, i cani da guardia, che intralciano il passaggio del giocatore verso nuove stanze fino a raggiungere un ascensore che permette di accedere al piano superiore (il livello successivo).

Una simile struttura di gioco potrebbe essere sviluppata in mille modi, dal genere Fantasy alla Fantascienza pura, dalle lotte tra robot a quella tra Teseo e il minotauro. Il fatto che sia stato preferito un periodo un po' fuori moda non denota alcuna mancanza d'interesse da parte del giocatore, anzi forse diventa più divertente rivivere giochi in stile "Into the Eaglés Nest" (ve lo ricordate?) strutturato in tre dimensioni.

Non è comunque il caso di starsi a dilungare sui "potrebbe anche..." o i "sarebbe stato meglio...", *Wolfenstein 3D* si rivela un buon gioco che promette ore di divertimento, anche a coloro che non amano particolarmente lo stile in cui il tutto si risolve nel visitare miriadi di stanze in cerca dell'oggetto giusto per risolvere un determinato passaggio. Le soluzioni sono intuitive, e neppure troppo difficili, quindi anche se l'azione non è sempre frenetica e continuativa, lo spazio temporale che passa tra l'ultima guardia uccisa e la seguente permette di valutare in maniera chiara il da farsi. È sempre facile perdersi, soprattutto in alcuni passaggi, ma la frustrazione non è esasperata come in altri giochi che si basano propriamente sull'aspetto di GdR.

Giorgio Baratto

confronta & contrasta

Non è stato facile trovare un gioco che si potesse raffrontare con *Wolfenstein 3D*. Forse è meglio dire che non è stato semplice trovare un tipo di gioco che ricordasse esattamente le sue caratteristiche. Certo esistono molti GdR che ricordano per più di un particolare il titolo in questione, ma bisogna dire che non ne rispecchiano appieno lo spirito. Per trovare un gioco che ricordi realmente *Wolfenstein 3D* bisogna fare uno sforzo di memoria non indifferente, e ritornare ai momenti d'oro del C64. *Total Eclipse* era infatti uno dei primi, se non il primo, giochi sviluppati seguendo la stessa falsariga di questo prodotto della ID Software. Certo, l'ambientazione era completamente diversa. In quel caso si parlava di piramidi egizie e di astronavi, adesso chiaramente no, ma lo spirito rimane pressoché invariato.

http://speccy.altervista.org/

DYLAN DOG

Attraverso lo specchio

Nella foto un esempio della demenziale comicità di Groucho. E ce ne sono molte altre durante il gioco...

L'interfaccia utente è molto funzionale: cliccando sulle icone in basso è possibile interagire coi personaggi e gli oggetti del gioco.

Ogni persona nel più profondo dell'animo ha delle paure nascoste che, volenti o nolenti, sono spesso causa di incubi ed insicurezze. Ma se un giorno questi incubi diventassero realtà, cosa fareste? A me viene in mente solo una soluzione... rivolgermi a Dylan Dog!

Eccolo quindi, il mitico personaggio nato dalla vulcanica fantasia di Tiziano Sclavi, tornare più in forma che mai sui vostri monitor, pronto ad affrontare un'altra delle sue fantasmagoriche avventure, questa volta accompagnato dal fedele aiutante Groucho, che grazie alle sue fulminanti battute farà sentire la sua pressante presenza anche in questa versione interattiva del famoso fumetto.

Dopo un po' che giocherete vi accorgerete che Dylan Dog è, nonostante l'aspetto, molto diverso dalle solite avventure.

Tutto ha inizio durante una notte buia e tempestosa. Lord Foulkes stava rammentando gli incubi che l'avevano tormentato nel passato. Credeva di aver dimenticato quella terribile esperienza ma i ricordi riaffioravano ancora. Sembrava tuttavia solo una semplice notte buia e tempestosa, quando a un certo punto un mostro si materializzò dall'immagine riflessa sullo specchio di Lord Foulkes uccidendolo.

A questo punto comincia l'impresa del giocatore che, nei panni dell'intrepido Indagatore dell'Incubo, dovrà far luce sull'omicidio. L'avventura comincia nell'ufficio di Craven Road, tra le solite scartoffie e le solite freddure di Groucho, ma questa "pace" non durerà a lungo. Infatti dopo neanche cinque minuti, i due ricevono una visita da parte di Sarah Foulkes, la nipote del defunto Lord. La ragazza crede che chi ha ucciso suo zio non si possa definire umano, e perciò incarica Dylan di chiarire questo mistero.

Naturalmente le cose non saranno facili, infatti, come in tutti i racconti del Signor Dog, durante le indagini non mancheranno elementi oscuri, leggende inquietanti, persone uccise in circostanze misteriose o senza una ragione e, naturalmente, l'immarcescibile ispettore Bloch..Il capo di Scotland Yard, come in tutti gli episodi del fumetto, riveste un importanza fondamentale per la risoluzione del caso.

Dylan Dog - Oltre lo Specchio non è il solito cocktail di gioco d'azione e avventura, ma un tentativo da parte della Simulmondo di abbandonare quella struttura di gioco, presentando un vero e proprio fumetto interattivo.

L'interfaccia utente ricorda vagamente *Fascination*: con il tasto sinistro del mouse si puntano gli oggetti (o le persone) dei quali si vogliono ottenere informazioni, che verranno visualizzate immediatamente nella parte alta dello schermo. Ad esempio, s[...] volte esaminare un oggetto basta cliccarci sopra e [...] gioco vi dirà cos'è e a cosa serve. Se invece si vuol[e] interagire con un oggetto (o una persona), la proce[dura] è un po' diversa. Diciamo che volete uccider[e] uno zombie con la pistola: occorre prima selezionar[e] la pistola, poi lo zombie in questione (entrambi c[ol] tasto destro) e quindi confermare il tutto col tasto si[-]nistro. Stesso procedimento per chiedere inform[a]zioni a qualcuno riguardo una terza persona. Bis[o]gna selezionare il viso del soggetto, quello dell'info[r]matore e quindi confermare il tutto. Sembrerebb[e] abbastanza complicato, ma non è così se non p[er] qualche particolare.

Infatti per compiere un azione bisogna selezi[...]

Anche in questo gioco il compito di Dylan è di aiutare l'ispettore Bloch a risolvere il caso ed evitare il licenziamento. Altrimenti, addio pensione...

http://speccy.altervista.org/

MI SEMBRA DI RICONOSCERE UN UOMO... VEDIAMO... DOVEVA ESSERE UN COLLEGA DEL PROFESSORE... E' PASSATO COSI' TANTO TEMPO, INVERO...

La bibliotecaria conosce la vittima da molti anni: basta fare le domande giuste e potrà darvi diverse informazioni importanti.

L'introduzione animata si conclude con la scena dell'omicidio. Dallo specchio del titolo esce un mostro da incubo e su Lord Foulkes cala il sipario della storia.

nare *esattamente* l'ordine degli oggetti/persone. Riprendendo l'esempio degli zombie. Se volete uccidere uno zombie dovete selezionare rispettivamente pistola, zombie e confermare. Non è possibile selezionare prima lo zombie e poi la pistola, perché non si otterrebbe alcun risultato. Nonostante questi inconvenienti, l'interfaccia utente è una delle più semplici e immediate che abbia mai visto.

Tornando all'avventura è da notare la particolare importanza che ha l'ufficio da Dylan Dog. È da lì che partono tutte le azioni del giocatore, ed è lì che si svolge gran parte dell'avventura. Inoltre sempre dall'ufficio è possibile far passare il tempo, e salvare (o caricare) la posizione del gioco.

Dopo un po' che giocherete vi accorgerete che *Dylan Dog - Attraverso lo Specchio* è, nonostante l'aspetto, molto diverso dalle solite avventure. Come abbiamo detto è più un fumetto interattivo, e infatti è principalmente incentrato sul dialogo - rigorosamente a fumetti - che Dylan ha con i vari personaggi del gioco. Questo ha sicuramente dei pregi che le altre avventure non hanno, come la possibilità di ricevere una grande quantità di informazioni e la massiccia presenza di sequenze animate (un po' come in *Cruise for a Corpse*), ma d'altro canto ha anche un difetto: rischia di rendere monotono il gioco.

Crediamo che *Dylan Dog - Attraverso lo Specchio* si possa considerare un primo tentativo di creare un'avventura di tipo nuovo, la cui caratteristica principale è di essere molto legata - nella struttura oltre che nel personaggio - al "media" a cui è ispirata. Le fondamenta sono state poste, e sono piuttosto solide, ora non resta che migliorarle: cosa che pensiamo potrà avvenire nei prossimi titoli che - senza dubbio - usciranno in futuro.

Un'ultimo particolare lo merita la sequenza di "morte" di Dylan che a dire il vero non c'è. Infatti, quando Dylan "muore" (lo uccidono gli zombie, non riesce a risolvere il caso, ecc.), appare l'immagine dell'autore che non soddisfatto della conclusione, decide di riscrivere l'ultima parte facendovi così ripartire dell'ultimo salvataggio effettuato.

In definitiva si può considerare *Dylan Dog - Attraverso lo Specchio* un ottimo gioco che, anche se non regge ancora il confronto con le avventure grafiche della Sierra/Lucasarts, non manca di qualità sia per quanto riguarda la sceneggiatura (essendo stata presa da un fumetto di successo come Dylan Dog non poteva essere altrimenti) che per l'interfaccia utente abbastanza buona. Si può quindi considerare come un valido passo avanti verso il Top Made in Italy. Fine dell'episodio.

Fabio Massa

Genere Avventura Grafica
Casa Simulmondo
Sviluppatore Interno

- Trama ricca di tensione tipica del fumetto.
- Ottima interfaccia utente.
- Moltissime colonne sonore a seconda della situazione e del luogo.
- Divertentissime battute di Groucho.

• Non all'altezza delle altre avventure grafiche.
• I dialoghi con i personaggi alla lunga diventano noiosi.

Versione Amiga

Il gioco vero e proprio risiede solo su due dischi (il terzo è per la sequenza finale), di conseguenza avere due drive è più che sufficiente. I caricamenti sono molto frequenti ma anche veloci, inoltre non è obbligatorio avere un mega di memoria. La grafica è ottima, con delle schermate molto belle e ben definite. Stesso discorso per il sonoro che presenta moltissime colonne sonore che variano a seconda del luogo e della situazione in cui si trova il protagonista.

K VOTO

857 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Dylan Dog - Attraverso lo Specchio è basato sul dialogo, e quindi è un po' come trovarsi di fronte un fumetto interattivo. Nonostante le prime difficoltà, nessuno avrà particolari problemi a impadronirsi dell'ottima interfaccia utente che si rivelerà, a cose fatte, molto funzionale. La trama è semplice, ma ugualmente coinvolgente (anche se ogni tanto le battute di Groucho spezzano la tensione). Non è tuttavia una sfida molto impegnativa e gli appassionati del genere non faranno fatica a terminarlo in un paio di giorni. Comunque, rimane un ottimo prodotto, molto valido sopratutto per chi ha intenzione di cominciare a giocare con qualcosa di diverso dai soliti sparatutto e affini. I fan delle avventure tipo *Monkey Island* o *Leisure Suit Larry* forse lo troveranno un po' monotono (anche se l'umorismo demenziale è assicurato), ma il fascino del personaggio non è trascurabile.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

La villa di Lord Foulkes: è qui che Dylan propone alla figlia di Foulkes, Sarah, di passare la notte da lui. Vecchio marpione...

confronta & contrasta

Il gioco che più si avvicina a *Dylan Dog - Attraverso lo Specchio* è sicuramente *Fascination*. Nonostante le apparenze i giochi hanno un interfaccia simile, e anche nell'avventura della Tomahawk l'interattività con i personaggi è molto importante. Dal punto di vista tecnico è un bello scontro. Infatti se in *Fascination* l'interfaccia utente ha meno problemi, in *Dylan Dog - Attraverso lo Specchio* la grafica e il sonoro prevalgono decisamente sul concorrente. Anche se non esiste un vincitore vero e proprio, bisogna ammettere che il gioco della Simulmondo ha una trama più coinvolgente di quella di *Fascination*, quindi se non siete dei fanatici di questo genere (e aspirate a diventarlo) e cercate un'avventura che non sia eccessivamente difficile, *Dylan Dog - Oltre lo Specchio* non vi deluderà.

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

WIZARD

Mentre in Europa ci accontentiamo di una saga fantasy per volta (stiamo ovviamente parlando del mitico ed ineguagliabile *Ultima*), negli States sono addirittura tre.

Entrare in una catacomba non è mai piacevole, soprattutto quando l'aria puzza in modo orrendo e suggerisce presenze inquietanti...

Oltre a quella di Lord British, infatti, sono molto apprezzati i *Might & Magic* (tra poco uscirà il quarto) e i *Wizardry*, che con *Crusaders Of Dark Savant* arrivano al settimo episodio.

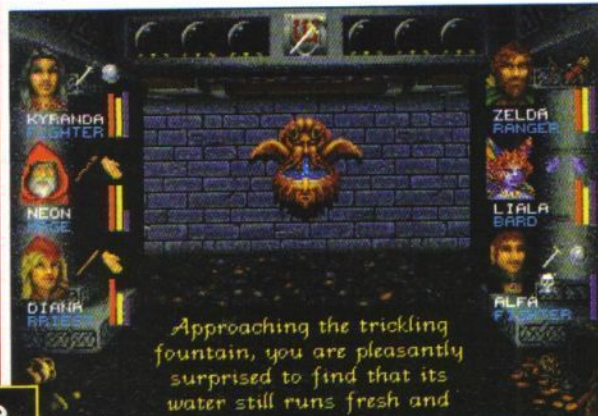
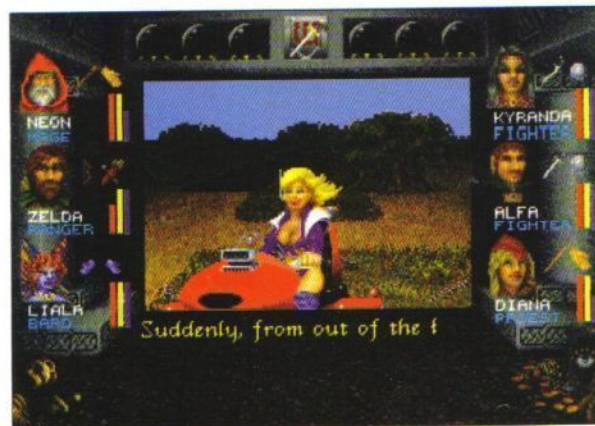
Alla fine del sesto episodio, i nostri eroi avevano sfidato tutti i pericoli possibili per recuperare il Bane of Cosmic Forge, la Penna che scriveva il destino dell'Universo. Naturalmente i cattivoni non ne vogliono sapere di rimanere con le mani in mano, si affrettano a farla sparire di nuovo e, come al solito, siete chiamati per recuperarla.

Prima di apparire nel mondo di *Wizardry 7*, dovrete creare i vostri sei personaggi. Esistono una decina di razze, tra cui hobbit, lucertoloni, fatine, che aggiungono un po' di varietà al solito panorama di umani, elfi e nani. Le classi a cui potranno appartenere i vostri uomini (o donne, NdR) sono le classiche: Ranger, Bardo, Mago, ecc. Infine, per completare la formazione del vostro personaggio, dovrete selezionare delle abilità militari (uso della spada, dell'ascia o perfino del Ninjutsu) o più generali, come disegnare le mappe, nuotare o la conoscenza dei miti antichi.

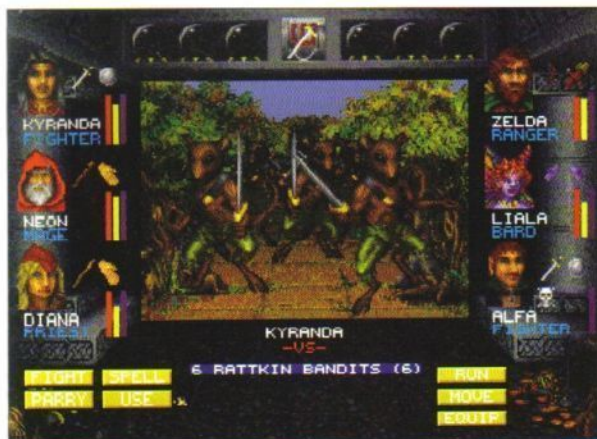
Wizardry 7 *riprende l'ormai collaudatissimo (e un po' superato...) sistema di* Dungeon Master*, con visione in 3D del mondo esterno*

Tutto sommato la generazione dei personaggi è ben equilibrata (non ne avrete mai due uguali), ma allo stesso tempo non diventerete matti per scegliere due abilità su 50 disponibili, come capita in *DarkLands*.

Wizardry 7 riprende l'ormai collaudatissimo (e un po' superato...) sistema di *Dungeon Master*, con visione in 3D del mondo esterno e possibi-

Come in *Eye of the Beholder 2* è possibile avventurarsi nel mondo esterno. Peccato che il movimento sia a scatti.

La fontana è da sempre uno dei posti più agognati per tutti gli avventurieri. Anche qui le cose non cambiano.

Cooosa!?! Un motoscooter nel bel mezzo di un gioco di ruolo fantasy? Questi americani non hanno rispetto proprio per niente. Dopo le astronavi di *Wing Commander* in *Ultima*, anche questo!

confronta & contrasta

***Wizardry 7* ha come diretti concorrenti *Ultima Underworld* e *Eye of Beholder II*. Contro il primo perde inesorabilmente, anche se a suo favore ci sono i sei personaggi del party (invece di uno) e l'area di gioco più vasta (tuttavia non può certo competere con il gdr virtuale della Origin). Con *EOB II* è un pareggio, visto che, se da una parte la grafica è meno nitida e peggio animata, dall'altra ci sono più cose da fare e, se riuscite ad apprezzarlo, vi divertirete magari per qualche mese in più.**

Dei topi guerrieri che impugnano spade. La Sir Tech ha proprio una bella fantasia! (Bella?!?)

lità di interagire con il paesaggio e gli oggetti in tempo reale. La finestra di gioco ha le solite icone che rappresentano i sei personaggi (nessun NPC si può aggiungere al party), la bussola e il paesaggio in pseudo prospettiva. Come in *DM*, il party può spostarsi nelle quattro direzioni e girarsi di 90 gradi per volta, caratteristica un po' troppo superata visti *Ultima Underworld* e *Legends of Valor*.

Quando il party incontra dei mostri (che non [illegible]no fuori dal nulla), si passa al menu che controlla la battaglia: il sistema, che ricorda molto quello di *Bard's Tale* (forse non lo ricorderete voi, visto quanto tempo è passato!), permette al giocatore di scegliere per ogni personaggio l'azione da eseguire nel turno successivo, tra lanciare uno spell, attaccare, e in che modo (fendente o affondo, per esempio), di nascondersi nell'ombra (solo per ladri, ranger e bardi), concentrarsi sulla parata, e spostarsi in avanti o indietro. Il sistema è molto più da gdr di quello di *EOB II*, visto che si può scegliere con più calma, ma la battaglia perde ovviamente dinamicità.

Gli scuri meandri in cui vi avventurerete sono pieni di mostri di ogni tipo

Prima o poi arriverete ad un dungeon, dove si svolge la parte principale dell'avventura, almeno in questo tipo di gdr. Gli scuri meandri in cui vi avventurerete sono pieni di mostri di ogni tipo, a partire dai falchi da guerra (chissà come sono finiti in un dungeon, NdR) fino alle molli gelatine che possono avvelenarvi. Anche il primo dungeon, però, è fin troppo difficile, e il vostro party di audaci avventurieri può essere massacrato aprendo un forziere semplicemente facendo scattare la trappola che lo difende.

Se vi piacciono i giochi tipo *Dungeon Master* potrete apprezzare *Wizardry 7*, che si distingue dalla massa di cloni usciti recentemente; se però cercate un gdr vero e proprio potreste rimanere delusi.

Paolo Paglianti

La grafica del gioco non è male ma con quello che si vede per PC negli ultimi tempi non è il massimo della vita.

ATAC

Il cock pit è spartano,ma consono allo spirito del gioco. Qui siamo al comando di un F-22 (caccia che deve essere ancora invetato).

"Oh cioè... Tipo, scusa, che c'hai mille lire da prestarmi? No è che ho lasciato il portafogli a casa...". Brutto affare la droga. Per fortuna dal 2003 sentire una frase del genere sarà molto raro. Le Nazioni Unite, infatti, hanno deciso di eliminare il problema alla base: si prende una task force e si mettono a ferro e fuoco le coltivazioni dei narcotrafficanti.

L'F-22 dall'esterno. Molto fluido il movimento nelle viste "spettacolari. Incredibili le funzioni di zoom.

È il 3 febbraio 2003. Nel palazzo delle Nazioni Unite il Segretario sottopone ai delegati un incartamento riguardante le ultime prodezze dei baroni colombiani della droga; ormai il fenomeno ha assunto proporzioni allarmanti, i vari "cartelli" hanno raggiunto un potere politico ed economico tale da influenzare i governi di molti paesi sudamericani. Bisogna colpire, senza perdere tempo.

ATAC (Advanced Tactical Air Command) è una task force, equipaggiata con tutti i più moderni ritrovati della scienza bellica, che si occuperà di stroncare i punti nevralgici del traffico: la produzione e la distribuzione.

Voi siete il comandante dell'ATAC (se sento un lettore romano fare qualche battuta gli ritiro la rivista!), avete a disposizione una base aerea in Colombia attrezzata per l'occasione e otto piloti addestrati per l'utilizzo di tutte le tecnologie più moderne, con all'attivo ore ed ore di volo trascorse esercitandosi in attacchi "chirurgici" con gli F-22 o con gli elicotteri AH-64.

Il gioco si divide in due sezioni, una tattica, l'altra d'azione, il simulatore vero e proprio.

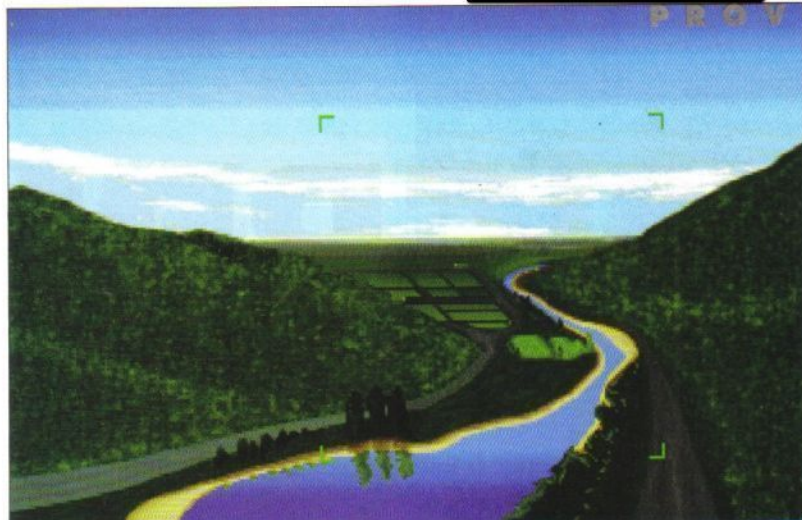
Avviando il programma possiamo goderci una stupenda presentazione con tecniche miste, vettoriali e bitmap, che lascia ben presagire per il resto della simulazione.

Quando avremo terminato di lustrarci gli occhi uno schedario ci inviterà a selezionare una campagna; vi sono tre livelli di difficoltà che vanno dal semplice alzarsi in volo per devastare tutto ciò che incontrate in terra o in aria, lepri e passeri compresi, alla campagna completa contro quattro diversi signori della droga.

Si sceglie la missione. Air strike per abbattimenti selvaggi, campaign per aggiungere l'aspetto strategico.

Si inizia: ci troviamo nella stanza di pianificazione della missione. Servendoci del mouse possiamo selezionare un blocco per appunti, per modificare le opzioni di gioco, lo schedario, per caricare altre missioni, il raccoglitore con le informazioni dello spionaggio, la porta dell'han-

L'AH-64. L'elicottero ha soprattutto funzioni di copertura e di rifornimento. Notevole l'effetto di controrotazione delle pale.

Siamo pronti a decollare. Dopo aver armato i velivoli, assegnato i piloti, studiato i rapporti dell'intelligence, finalmente si vola.

La presentazione mostra un tipico esempio del campo di battaglia. I signori della coca non hanno oppositori nei loro territori.

gar, per la preparazione dei velivoli, il portablocco, per definire le missioni. Le informazioni dell'intelligence sono fondamentali ai fini strategici; in ogni rapporto sono segnalati spostamenti, orari e percorsi dei trafficanti. Un innocente villaggio potrebbe celare una raffineria o un deposito segreto di merce, ogni autocarro potrebbe trasportare polvere o foglie pericolose.

Nell'hangar potremo assegnare i piloti ai velivoli ed equipaggiarli con le armi preferite. Gli elicotteri possono servire anche per supportare gli agenti segreti in un raggio di 50 Km; in questo caso non potremo caricare alcun armamento sugli AH-64. Il portablocco riguarda una delle operazioni più interessanti del lato tattico: ogni velivolo, sia comandato da noi che pilotato dal computer, può portare a termine missioni differenti.

Possiamo fissare un obiettivo in base ai rapporti dei servizi segreti e redigere un vero e proprio piano di volo, sia per un singolo apparecchio che per formazioni che ne comprendono fino a quattro, ciascuno con impostazioni tattiche differenti.

Finalmente siamo arrivati al simulatore, a mio parere la parte migliore di tutto il gioco. Nulla di eccessivamente sofisticato, sia per quanto riguarda i comandi che per la grafica, totalmente poligonale; si punta tutto sulla giocabilità e sulla velocità: dai tempi di *Interceptor* per Amiga pochi altri simulatori di volo mi hanno entusiasmato quanto questo.

È il fascino dell'immediatezza, la facilità di compiere manovre spettacolari senza dover studiare libri di aerodinamica, l'esaltazione di inseguire i Mig a volo radente facendoli soffrire prima di abbatterli. Meno coinvolgente il volo con l'elicottero, sebbene necessario per motivazioni tattiche.

Tornando alla grafica, certamente non è complessa come i sistemi misti poligoni-bitmap che si stanno affermando recentemente, ma resta innegabilmente di effetto, anche su macchine relativamente lente.

Alcune zoomate con velocità proporzionale lasciano veramente a bocca aperta, come anche alcune viste dall'esterno del cockpit.

Una nota di merito per il manuale che, nonostante il gioco sia piuttosto semplice ed intuitivo, si compone di ben 176 pagine, delle quali solo una minoranza riguarda il programma.

Dettagliatissime le descrizioni dei velivoli, per non parlare delle armi di cui vengono svelati i segreti più intimi. È stato dato molto spazio al background, minuzioso ed articolato, e anche alla sezione riguardante la cocaina, la sua distribuzione, il consumo, i risvolti sociali e politici della droga in generale. La qualità di un software si nota anche dai particolari e la Microprose, in questo campo, non si è mai tirata indietro.

Alessandro Cattelan

La mappa del teatro delle operazioni. Serve a definire il piano di volo e a visualizzare gli spostamenti riportati dall'intelligence.

Genere Simulatore di volo
Casa Microprose
Sviluppatore Argonaut Software

- Grafica veloce e piacevole
- Grande coinvolgimento
- Ottima documentazione

- Scarsa fedeltà simulativa

Versione Amiga

Imminente. Sarà interessante vedere le performance del computer Commodore che testimonieranno le capacità dei programmatori.

Versione PC

Quando un gioco è lento su un 486 50 MHz vuol dire che qualcosa non va. I programmatori sono stati viziati dalla potenza delle macchine e se ne approfittano non ottimizzando i codici. Questo non è certamente il caso di ATAC che rappresenta l'esempio inverso: buona la velocità anche su un 386 25 MHz, al massimo grado di dettaglio che è comunque selezionabile. Sonoro entro gli standard.

K VOTO

889 PC

G · QI · A · FK

Il difetto della scarsa fedeltà simulativa in realtà potrebbe essere un pregio per chi non ama perdere troppo tempo sui manuali. La documentazione fornita dalla Microprose è sì ben fatta, ma si potrebbe saltare a piè pari in favore di una semplice quick reference dei comandi. Intelligentemente si è deciso di svincolare la simulazione di volo dalla sezione strategica: selezionando l'opzione *Air Strike* il nostro compito sarà esclusivamente quello di abbattere i nemici o le postazioni a terra. Possiamo vedere la parte strategica come un bonus, un gadget per aumentare lo spessore del gioco e la sua longevità, a disposizione di chi è interessato ad avvalersene. Meritevole la grafica, con spunti decisamente interessanti, funzionale il sonoro. Il vero nemico di *ATAC* è la concorrenza, accanita, quotata, numerosa e spesso anche fratricida, come possiamo vedere sfogliando il catalogo Microprose.

CURVA INTERESSE PREVISTO

confronta & contrasta

Il K-Parametro è *Falcon 3.0*, ma *ATAC* ha poco a che spartire con il simulatore di volo globale. Molto meno completo, molto meno preciso, si rivolge ad una fascia di utenti ben diversa. Chi ama volare in un abitacolo dove vengono simulate le conseguenze dinamiche del fatto che si porti il fazzoletto nella tasca destra piuttosto che in quella sinistra, certamente non si troverà a proprio agio sugli F-22 e gli AH-64 di *ATAC*. Il realismo è stato sacrificato al coinvolgimento da parte del giocatore, avvicinando il software più ad un *Interceptor*, o forse ad un *F15 Strike Eagle II*, sebbene l'aspetto grafico sia meno esasperato. *ATAC* è per chi vuole giocare più che simulare.

http://speccy.altervista.org/

SPELLCASTING 301: SPRINGBRE

Non c'è nulla di più avvincente e stimolante di una buona avventura, figuriamoci poi se è anche divertente! Con l'uscita di *Spellcasting 301: Spring Break* la Legend vuole dimostrare che il genere non è per niente in crisi e che gli avventurieri non sono affatto in calo.

In ogni caso nessun avventuriero che si rispetti oserebbe negare che le avventure migliori, quelle con la A maiuscola, che toglievano il sonno a centinaia di persone e che proiettavano il giocatore in misteriosi e affascinanti universi alternativi, sono state prodotte dalla Infocom. Purtroppo dopo alterne vicende questa mitica software house americana - che annoverava tra gli autori dei propri giochi uomini del calibro di Dave Lebling, Steve Meretzky e Brian Moriarty - fu costretta a chiudere i battenti.

Come spesso accade, morta una software house se ne fa un'altra, così Steve Meretzky e alcuni ex-dipendenti Infocom decisero di fondare una nuova etichetta che avrebbe idealmente dovuto continuare l'opera dell'ormai scomparsa regina incontrastata delle avventure. Era nata la Legend.

Ormai questa software house ci ha abituati a prodotti di ottima qualità e titoli come *Timequest* e *Gateway* - recensito in K di settembre - ne sono la prova tangibile. E non sembra neppure che il camminare controcorrente preoccupi molto la Legend - le avventure dinamiche sono divenute quasi uno standard e il genere grafico/testuale non è più molto di moda - vista la grande prolificità della casa americana. L'ambientazione di *Spellcasting 301: Spring Break* (o solo *Spring Break* per gli amici) è simile a quella delle precedenti avventure della serie *Spellcasting*. In questa serie - ora divenuta una trilogia - il giocatore veste i panni di Ernie Eaglebeak, un giovane mago alle prese con uno dei più pressanti problemi dell'umanità... le donne! Armato solo di qualche sparuto incantesimo e di tanta voglia di apprendere (e di fare...), il nostro eroe è impegnato in una serie di gare contro una confraternita rivale.

È d'obbligo precisare che non è assolutamente necessario aver giocato le prime due avventure per apprezzare a pieno *Spring Break* - al limite ci si può perdere qualche riferimento - perciò chi avesse scartato l'ipotesi di un eventuale acquisto per paura di trovarsi nel bel mezzo di una storia avviata è pregato di tranquillizzarsi e continuare a leggere.

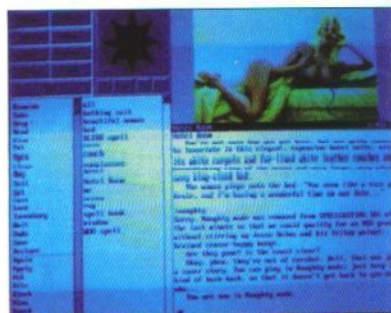
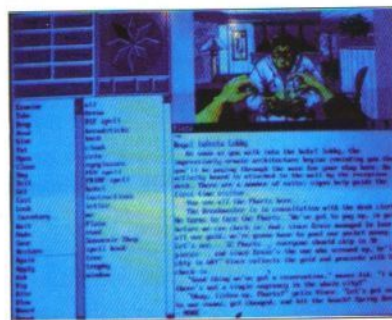
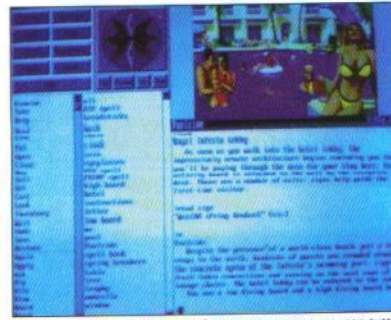
Tra i vari elementi che caratterizzano questa avventura quello che salta all'occhio con più prepotenza è l'interfaccia utilizzata. Dimenticate le avventure della Lucasfilm o quelle della Sierra, l'ambiente messo a disposizione dalla Legend è del tutto diverso... L'interfaccia è molto flessibile e completa ed è possibile utilizzare il mouse per interagire direttamente con la grafica, per spostarsi selezionando le direzioni di una bussola, per selezionare un'azione da eseguire su un oggetto o per costruire frasi complesse utilizzando i menù degli oggetti, dei verbi e delle preposizioni.

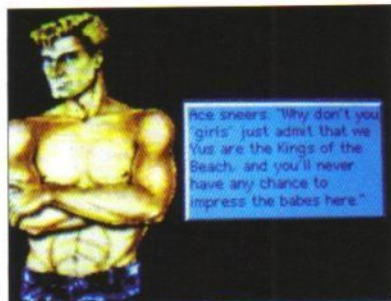
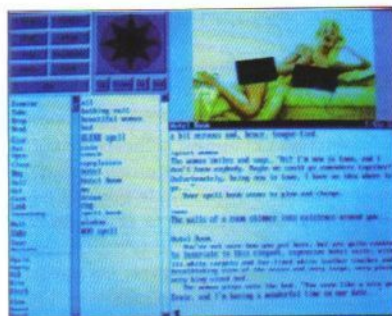
Talvolta risulta utile - nel caso di frasi molto complesse o di interminabili sequenze di comandi - digitare direttamente la frase dalla tastiera anche se è possibile giocare l'intera avventura senza neppure sfiorare un tasto (tranne quelli del mouse, naturalmente).

Abbiamo quindi un'interfaccia diversa da quelle a cui siamo ormai abituati ma non per questo meno funzionale. Si tratta di due diverse scuole di pensiero a confronto, la prima legata alle avventure dinamiche in cui il personaggio si muove sullo schermo a cui basta una manciata di icone, la seconda derivata dalle avventure grafico/testuali che necessita di un input più complesso e dettagliato.

Tra le altre cose che non passano inosservate abbiamo la tradizionale disposizione dello schermo di gioco, diviso in diverse sezioni. Nella parte superiore sinistra troviamo alcuni comandi - per richiamare l'inventario, la mappa, uno schermo d'aiuto e così via - e l'immancabile bussola che mostra le direzioni disponibili. Inoltre, nella parte inferiore, si trovano il menù degli oggetti e quello dei verbi/preposizioni.

Invece nella parte destra trovano posto la finestra grafica - con risoluzione davvero eccellente, vedi oltre - e quella testuale completa di linea di stato, con tanto di giorno e ora, e riga comando.

Alquanto azzeccata la scelta della risoluzione

Sicuramente non stiamo giocando alla versione censurata del gioco. Avete notato lo sguardo profondo della ragazza?

L'interfaccia utente è pratica e di facile utilizzo...notate la selva di comandi che affollano l'area riservata ai verbi.

La piscina è il luogo ideale per fare nuove conoscenze, con tutte quelle ragazze in bikini...

AK

La censura non è mai una gran cosa, cosa ne pensate? I risultati, poi, sono di gusto abbastanza dubbio.

grafica che sfrutta sempre più a fondo le capacità del PC e delle schede VGA e Super VGA. I disegni sono infatti dei piccoli capolavori, delle vere e proprie miniature policrome che arrivano alla risoluzione di 800x400 a 16 colori o - per chi preferisce avere una gamma cromatica più ampia - l'ormai nota 320x200 a 256 colori.

Ma se è vero che anche l'occhio vuole la sua parte, l'orecchio non è da meno: il sonoro è eccezionale e si adatta perfettamente alle diverse situazioni di gioco contribuendo a migliorare nettamente l'atmosfera e di conseguenza il coinvolgimento. Buone notizie anche per chi non possiede schede musicali aggiuntive: la tecnologia RealSound garantisce un sonoro eccellente anche per chi deve contare solo sul povero e bistrattato altoparlante interno (poverini...).

Ormai - dopo che grafica e sonoro sono usciti a testa alta dalla prova - resta solo da chiedersi come sia effettivamente il gioco. Ebbene, come ogni gioco della Legend, è un piccolo gioiello che ogni avventuriero che osi fregiarsi di tale titolo dovrebbe possedere. Gli enigmi sono ingegnosi e di varia difficoltà e la storia è veramente ben costruita. Si può dire - non ce ne abbiano i nostalgici e i veterani - che la Legend in quanto a trama, ambientazione e enigmi è quanto di più vicino alla Infocom si possa pretendere. Saranno cambiati l'interfaccia e l'aspetto - in meglio naturalmente - ma la sostanza, il "cuore" rimane inalterato. In più, come in tutte le avventure della serie Spellcasting sono l'allegria e la comicità a farla da padrone. Infatti la storia è piena di battute, doppi sensi e trovate che destano l'ilarità del giocatore. Osservazioni spiritose, risposte

Il tipico bullo da spiaggia, sicuramente vi divertirete un mondo a sbeffeggiarlo.

ironiche e incantesimi assurdi: tutto contribuisce a rendere il gioco divertente con conseguente aumento della giocabilità e della longevità.

Sebbene sia consigliabile l'uso di un mouse - molto più pratico e veloce - è anche possibile utilizzare la tastiera. Alcuni tasti sostituiscono i pulsanti ed è anche possibile utilizzare i tasti funzione a cui sono associati i comandi più utili. Infine, come già accennato, si può digitare ogni azione senza ricorrere ai comodi - ma talvolta lenti e laboriosi da usare - menù di verbi, oggetti e preposizioni.

Forse qualcuno potrebbe tacciare la Legend di immobilità creativa - l'interfaccia è rimasta più o meno sempre la stessa e tutte queste avventure hanno un aspetto molto simile - un po' come si era fatto per i giochi di ruolo della serie AD&D. Ma mentre per questi ultimi le critiche erano giustificate non si può dire la stessa cosa per i capolavori della Legend. L'aspetto esteriore può apparire simile - perché cambiare ad ogni costo un prodotto già ottimo? - ma ogni avventura è migliore rispetto alla precedente: più enigmi, più testo, storia più complessa e universo di gioco più vasto e credibile. Non si tratta quindi di immobilità ma piuttosto di continuità.

In definitiva un'avventura da consigliare a tutti senza limitazioni - a proposito, è possibile giocare in due modalità diverse, una più castigata e l'altra più piccante anche se immaginiamo già quale sarà la più giocata - sia per la varietà degli enigmi che per l'universalità delle battute - troverete senz'altro qualcosa di vostro gradimento.

Se amate le avventure magico/demenziali - *Enchanter*, *Sorcerer* e *Spellbreaker* tanto per ritirare in ballo la mitica Infocom - non potete perdere questa pietra miliare. E se proprio vi sentite in vena di accettare un consiglio, prendete tutta la trilogia!

Marco Andreoli

confronta & contrasta

Spring Break **e** ***Monkey Island 2*****: due stili a confronto.** ***Monkey Island 2*** **sembra essere più in sintonia con i gusti degli avventurieri moderni mentre** ***Spring Break*** **sembra più legata al passato: rassicuratevi è solo un'impressione. Provatelo e vi accorgerete che - pur non arrivando a diventare K-Parametro - l'avventura della Legend non è affatto inferiore a** ***Monkey Island 2*****: si tratta solo di un'altro modo di interpretare uno stesso genere.**

Volendo invece mettere a confronto ***Spring Break*** **con Gateway - l'ultima, anzi ormai penultima, fatica della Legend - quest'ultima perde ai punti. Infatti Gateway appartiene ad un genere più "serio" ed impegnato, mentre** ***Spring Break*** **è molto più divertente e scanzonata. Sempre che per voi quattro punti facciano una gran differenza...**

Mantis

Mentre la Origin intraprende l'avventura di *Wing Commander III*, la MicroPlay - costola della più rinomata MicroProse - tenta anch'essa la strada del simulatore spaziale. E lo fa partendo da un'ottima base: il mitico *Warhead* di Glyn Williams.

Warhead può non essere stato il gioco più famoso degli ultimi anni, ma sicuramente è stato uno dei più belli. Quando la saga di *Wing Commander* era ancora un titoletto nella pagina delle news, il simulatore spaziale di Glyn Williams già metteva il giocatore ai comandi di un caccia impegnato in una lotta senza quartiere contro una malvagia razza di alieni.

Oggi i diritti di *Warhead* sono stati acquistati dalla MicroPlay, e la sussidiaria della MicroProse ha utilizzato l'ottima struttura del gioco originale per realizzare un prodotto che senza giri di parole si pone in concorrenza diretta con il rinomato gioco della Origin.

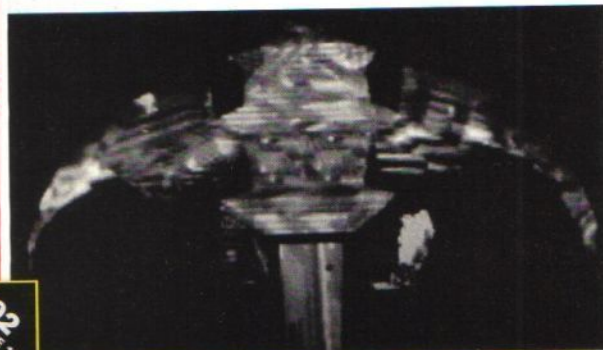
La guerra questa volta è contro i Siriani, malvagi insettoidi grilloformi che hanno nuclearizzato la terra ed hanno la cattiva abitudine di riprodursi dentro al corpo degli umani. La loro caratteristica più curiosa è la "mente di gruppo": la capacità di sommare le facoltà mentali di più individui. Un siriano solitario è un essere confuso e vagamente intelligente, un gruppo di siriani costituiscono un pericoloso organismo astuto e letale. Il protagonista dell'avventura (noi) è un pilota dell'organizzazione militare *Fist of the Earth*, creata appositamente per la lotta contro i siriani.

Il programma si avvale di schermate grafiche animate e foto digitalizzate di attori per presentare gli altri personaggi che incontriamo a bordo della stazione spaziale *Solbase*. L'espediente è abbastanza azzeccato e l'unica nota stonata, in verità, è il trucco delle attrici che interpretano i personaggi femminili: sembrano tutte truccate come la professionista che inizia a lavorare sotto casa mia tutte le sere alle nove.

Il programma si avvale di schermate grafiche animate e foto digitalizzate di attori per presentare gli altri personaggi che incontriamo a bordo della stazione spaziale Solbase.

Il caccia *Mantis* che ci viene affidato, rappresenta il top della categoria. Al contrario di quanto accadeva in *Wing Commander* la navetta non si muove nello spazio come un normale caccia terrestre nell'atmosfera ma è costretta a rispettare le normali leggi della fisica. Se accelerate in una direzione e spegnete i motori, il caccia continuerà a muoversi senza rallentare. Se ruotate sull'asse verticale il muso della navetta punterà in una direzione differente senza che però la direzione di movimento venga alterata.

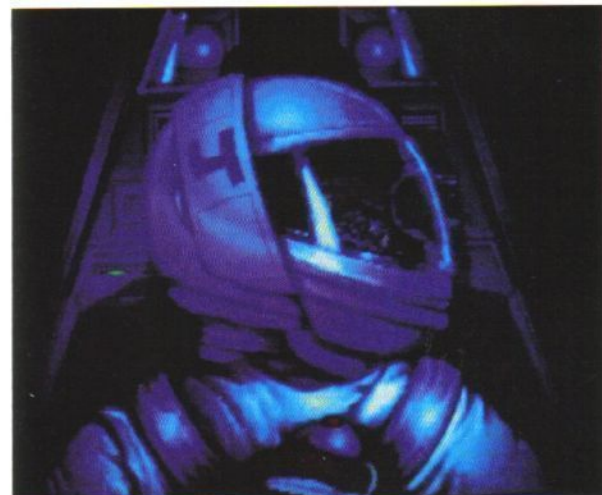
Tutto questo può suonare abbastanza complicato, e in effetti lo è, ma il computer di bordo ci viene in aiuto fornendo ben nove piloti automatici. Tra questi il più utile è senz'altro quello che regola automaticamente i reattori in modo che le armi del Mantis siano sempre puntate contro il bersaglio selezionato dal sistema di puntamento.

Il gioco è strutturato su una serie di missioni. Ogni missione inizia con un "briefing" del capo squadriglia che spiega cosa deve fare il nostro gruppo. Deciso l'armamento di bordo (missili di vario tipo, sonde e mine spazia-

La base di controllo vi ha dato l'ok. È il momento di lanciarvi in un attacco intergalattico.

li), una serie di animazioni (sempre la stessa) mostra i caccia mentre vengono preparati. Usciti dalla stazione basta premere il tasto dell'iperspazio per essere catapultati in zona di operazioni.

In generale, le missioni sono un po' troppo facili. Il gioco prevede un centinaio di sortite, ed io in una sola sera di gioco (circa cinque ore) ne ho terminate quaranta. Accade di tanto in tanto che una missione risulti particolarmente ostica, ma si tratta di rallentamenti momentanei. Inoltre il giocatore è ulteriormente aiutato dal fatto che i compagni di squadriglia *non muoiono mai* ! Se le cose vanno male è sempre possibile accelerare lontano dal teatro di battaglia ed attendere che i nostri amici spazzino via un po' di alieni.

Una nota gradita è la presenza di avvenimenti che sembrano non avere nulla a che fare con la trama principale. Il primo fra questi è la presenza nello spazio del misterioso "Berserker", una superastronave immune a qualsiasi arma che sembra divertirsi a spese delle due parti in conflitto.

Di tanto in tanto sezioni digitalizzate con i nostri amici attori narrano nuovi sviluppi della trama, come in *Wing Commander*. È curioso come allo sforzo produttivo della MicroPlay in questo settore non corrisponda uno sforzo altrettanto grande nella realizzazione degli sfondi. Sembra che i protagonisti si muovano costantemente sul set in disarmo di un film di serie B.

L'effetto di velocità "warp" viene reso graficamente in maniera molto simile a quello della serie di Star Trek

Mantis ha alcuni difetti fastidiosi. Il primo tra questi è la misteriosa gestione del "sei scappato troppe volte dalla battaglia". Provate ad eiettarvi dal vostro caccia in fiamme una volta di troppo e vi troverete espulsi dall'esercito. Ora, che questo accada all'inizio è comprensibile, ma che accada quando siete il miglior pilota di tutta la flotta è misterioso. Per non parlare del fatto che non c'è corpo militare che non preferisca avere indietro un pilota vivo piuttosto che un eroe morto.

Inoltre, la grande complessità di manovra del Mantis è così ridotta dalla presenza dei piloti automatici, che in realtà tutto ciò che il giocatore deve fare in battaglia è attivare di tanto in tanto il pilota automatico giusto. Una grossa differenza dalle frenetiche manovre di *Wing Commander* !

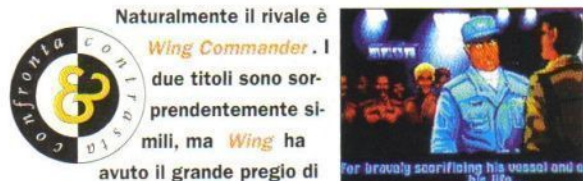
Un ultimo difetto è rappresentato dal sonoro. È ottimo, con botti ed esplosioni, ma talvolta quando si lancia un missile non si sente il familiare "wooosh!". Si è così portati a credere che il missile non sia partito e si preme nuovamente il pulsante di fuoco, con un inutile spreco di preziose armi.

Con tutti i suoi difetti, *Mantis* è un gioco divertente, veloce e coinvolgente. Basta che quando lo acquistate non vi attendiate un secondo *Wing Commander* .

Vincenzo Beretta

confronta & contrasta

Naturalmente il rivale è *Wing Commander*. I due titoli sono sorprendentemente simili, ma *Wing* ha avuto il grande pregio di essere stato il primo e di avere aperto la strada a tutti gli imitatori. Un paio di caratteristiche di *Mantis* potrebbero renderlo unico, ma l'innovativo sistema di pilotaggio viene rovinato dall'eccessiva semplificazione data dai piloti automatici, mentre la difficoltà complessiva è davvero troppo bassa.

http://speccy.altervista.org/

COMPUTERONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - 051/347736
051/343362 Fax 051/344906

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA
AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock L.65.000
512Kb + clock L.78.000

512Kb esp 2Mb+clock L.95.000

1Mb per A500 plus L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock L.379.000
4Mb int. con clock L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb L.500.000
8Mb L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns ... L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale. Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	**L. 1.049.000**
Amiga 3000 25/52	**L.4.199.000**
Amiga 3000 25/100	**L.4.899.000**

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS
INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -

Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes .... Lit. 499.000
40 Megabytes .... Lit. 699.000
60 Megabytes .... Lit. 1.199.000
85 Megabytes .... Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes .... Lit. 849.000
105 Megabytes .... Lit. 1.259.000
120 Megabytes .... Lit. 1.379.000
240 Megabytes .... Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 -PRIMA/ADSPEED

Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED .... Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

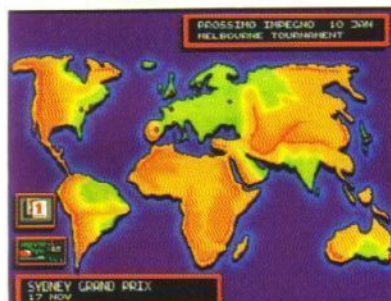
GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb ... Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb .... Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb .... Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb .... Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb ...... Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb ... Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb ... Lit. 1.539.000

COME ORDINARE:

telefono 051-343.504 051-343.362
nuova linea 051-347.736 fax 051-344.906
posta COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 BOLOGNA

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

3D WORLD TENNIS

Quando ho preso per la prima volta in mano una racchetta da tennis ho subito cercato di mettermela in bocca per vedere se si trattava di qualcosa da mangiare. Inoltre ero decisamente negato per questo tipo di sport, non riuscivo mai a colpire una pallina e, anche se ci riuscivo, nel migliore dei casi rischiavo di accecare qualcuno.

In questa schermata possiamo pianificare la nostra carriera professionistica. Il torneo di Sidney potrebbe andar bene per cominciare.

Per creare il nostro tennista abbiamo a disposizione moltissime variabili che possiamo modificare a nostro piacimento.

Ho una particolare repulsione per il tennis, lo trovo infatti uno sport costoso, noioso sia da guardare che da giocare e l'unica cosa che apprezzo di questa disciplina sono le tenniste in gonnella. Però questo non vuol dire che disprezzi tutte le simulazioni di tennis uscite fino a oggi. *Super Tennis* per il SNES è fantastico così come *Advantage Tennis* per i vari formati.

3D World Tennis è un misto tra i due giochi sopracitati e una simulazione manageriale, genere che anche per il tennis sta prendendo piede in maniera sempre più pressante sul piano del divertimento elettronico.

A dire il vero, si tratti di calcio, atletica, tennis, pallacanestro o altro, la parte manageriale del gioco è in fin dei conti la solita minestra. Anche per *3D World Tennis* si tratta infatti di allenare il giocatore, curarne la forma fisica, rinnovare o firmare nuovi contratti, insomma niente di nuovo.

Il gioco vero e proprio altro non è che una classica simulazione alla *Advantage Tennis*, dove con il joystick si controlla il giocatore, il tipo di tiro ed il servizio. All'inizio bisogna creare il proprio atleta, che parte dalla graduatoria più bassa, con le qualità (attacco, difesa, velocità...) ridotte al minimo. Ogni volta che si vince un incontro, oltre a salire nella graduatoria mondiale, si ottengono dei soldi che serviranno per migliorare la propria condizione fisica e per partecipare a tornei più prestigiosi. Inoltre, grazie alla pratica opzione di salvataggio potrete riprendere a giocare esattamente da dove avevate abbandonato. Rimanendo alle opzioni, bisogna ammettere che alla Simulmondo hanno voluto curare tutto nei minimi particolari. Infatti oltre alle solite pratiche burocratiche per quanto riguarda la creazione dell'atleta (nome, età, nazionalità....) è possibile anche modificare la posizione del campo, delle finestre informative, insomma modificare tutto quello che riguarda l'interfaccia utente. Per colpire bisogna muoversi con un notevole anticipo e in modo adeguato ed è necessario un periodo di allenamento per impadronirsi dei comandi. Non è impossibile, tuttavia, acquisire una discreta padronanza del gioco, che a lungo andare risulterà essere particolarmente divertente e coinvolgente.

In definitiva *3D World Tennis* è un buon gioco, che pur non raggiungendo i livelli tecnici di concorrenti come *Advantage Tennis* vanta di una discreta giocabilità unita a una buona sezione manageriale. Se siete degli appassionati compratelo, altrimenti fate vobis...

Fabio Massa

Genere Sportivo
Casa Simulmondo
Sviluppatore Interno

- Tante opzioni per una buona parte manageriale
- Ottima grafica con sprite ben definiti e ottime immagini digitalizzate
- Buona e, soprattutto, molto varia la colonna sonora

- Azione un po' frustrante, soprattutto all'inizio
- Caricamenti molto frequenti

Versione Amiga

Il gioco risiede su un solo disco, ed è un bene considerando che il gioco carica molto frequentemente, tuttavia è installabile su HD e non è indispensabile avere il famoso mega di memoria. La grafica è buona, e per il sonoro vale lo stesso discorso. La giocabilità è discreta ma avrebbe potuto essere migliorata da un controllo del giocatore più immediato.

Versione PC

La versione PC sarà su due dischi installabili su HD. Inoltre supporterà le schede grafiche EGA e VGA e le schede sonore Sound Blaster, Adlib e compagnia bella.

K VOTO

803 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

3D World Tennis non presenta nulla di eccezionalmente nuovo, ma nonostante questo è un buon gioco. Oltre al fatto che è tutto in Italiano (ci mancherebbe altro) è completo sotto ogni punto di vista, manageriale e non. Le opzioni sono moltissime, dalle classifiche mondiali alle informazioni riguardo il campo di gioco.

Devo ammettere che la Simulmondo ha superato le mie aspettative, infatti dopo *3D World Boxing* avevo ben poche speranze di trovare in questo nuova simulazione un gioco divertente, ma per fortuna mi sbagliavo. Se cercate una buona simulazione sportiva unita a un'ottima parte manageriale, allora *3D World Tennis* fa per voi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

0 1 2 3 4 5

La visuale in basso può essere modificata. Provate a seguire la partita dal punto di vista della pallina.

AIR SUPPORT

Non c'è mai un po' di pace nel vorticoso mondo della videoludica dove le teorie di G. B. Vico sui corsi e ricorsi della storia trovano una concreta dimostrazione. Infatti ancora una volta, grazie alla ultima produzione messa in circolazione da quelli della Psygnosis, ci tocca dover ricominciare la nostra carriera militare praticamente da zero.

In questo gioco si affronta una serie di missioni, per la precisione venti, per poter riconquistare la nostra dignità e per poter lustrare di nuovo i lustrini di generale sulle spalline. In pratica dobbiamo riuscire a dimostrare la nostra abilità di strateghi e di piloti.

Questo gioco, in effetti, è un simulatore che ci permette di prendere i comandi di diversi mezzi militari che vanno dal carro armato al ricognitore terrestre, dal lanciamissili fino al caccia e all'aereo di comando. Ma non pensiate che si tratti del solito simulatore complicatissimo che per essere giocato richiede giorni di studio della manualistica e settimane di prove sullo schermo. *Air Support*, infatti, appartiene a quella categoria di simulatori relativamente semplici che servono per far avvicinare al genere l'utente non appassionato o che, comunque, ha limitate risorse di tempo.

Ma vediamo se e cosa c'è di nuovo in questo programma: purtroppo una piccola fitta di delusione la si prova quando ci si accorge che il gioco entra subito nel vivo senza una di quelle meravigliose introduzioni grafiche che oramai siamo abituati a vedere! Per lenire il dolore troviamo comunque una voce digitalizzata che ci accompagna in tutte le varie fasi del gioco. Dopo le domande di rito (nome e livello di difficoltà) e il briefing della missione, ci viene presentata una schermata da cui possiamo accedere al data base, con le informazioni relative ai mezzi impiegati, sia dal nostro esercito che dal nemico, o alle statistiche relative al nostro comportamento. Già osservando il data base ci si rende conto di ciò che potremo aspettarci dal punto di vista grafico quando saremo ai comandi di un mezzo: i programmatori, questa volta, hanno scelto uno stile chiamato "wire framed", traducibile più o meno come grafica a fil di ferro. Questo significa che i veicoli sono "vuoti", rappresentati solo con i loro profili esterni essenziali, così come il terreno e gli edifici nella parte di gioco in soggettiva. Questa precisa scelta di programmazione dà la possibilità di giocare in 3D usando gli occhiali forniti con il gioco. Questa novità mi ha incuriosito molto, al principio, purtroppo, però, il risultato non è certo dei migliori. Infatti il 3D, pur fornendo [...] non riesce a coinvolgere efficacemente. Tirando le somme, credo sia più divertente giocare con la visuale normale. Molto più interessanti sono, invece, le molte opzioni che il programma mette a disposizione nello schermo strategico. Quest'ultimo è diviso verticalmente in tre parti: due colonne ai lati e lo schermo centrale con la mappa in cui si svolge l'azione contenente le icone di tutti i mezzi che partecipano alla battaglia. La mappa è visualizzata dall'alto, ma cliccando su un'opzione, (cosa che, come tutte le altre azioni, viene sempre accompagnata dalla voce digitalizzata), la si può osservare anche in visione isometrica; con uno zoom si può vedere da vicino lo scontro.

Una volta "agganciati" gli obiettivi il nostro mezzo li raggiunge (se sono postazioni fisse) o li insegue (nel caso di veicoli nemici) automaticamente, guidato dal computer di bordo.

Naturalmente gli aerei non hanno problemi a raggiungere la zona prefissata, mentre i mezzi terrestri hanno bisogno di una costante osservazione perché potrebbero attraversare zone di terreno per cui non sono adatti. Anche gli scontri possono essere totalmente gestiti dal computer limitando così il gioco ad un livello solo strategico. Il movimento dei mezzi terrestri riesce a rendere molto realisticamente tutte le asperità del terreno. Le difficoltà delle missioni sono ben bilanciate: basta solo un po' di pratica per riuscire a terminare il gioco a livello easy. Naturalmente la musica cambia nei restanti due livelli, ma ormai il più è fatto perché la fase di apprendimento è stata superata; quindi, a questo punto, dipende solo dalle nostre capacità strategico-tattiche riuscire a portare a termine la missione affidataci. Sicuramente si tratta di un buon tentativo di combinare semplicità di gioco e realismo e, se in futuro riusciranno a migliorare il 3D, sicuramente la Psygnosis sarà in grado di realizzare dei veri e propri hits.

Enrico Mariani

Genere Simulatore di Volo
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno

- Semplicità d'uso.
- Buona gradazione dei livelli di difficoltà.
- La quantità di missioni garantisce una certa longevità.

- Gli effetti sonori non sono adeguati
- Migliorabile il 3D.

Versione Amiga

Il 3D non ha una buona resa. Tuttavia questo non compromette la possibilità di passare ore ed ore davanti al monitor alla ricerca dei nemici. Si potrebbe fare un appunto sugli effetti sonori non sempre all'altezza delle possibilità della macchina. Al momento non sappiamo se sono previste altre versioni.

K VOTO

860 AMIGA

G / QI / A / FK

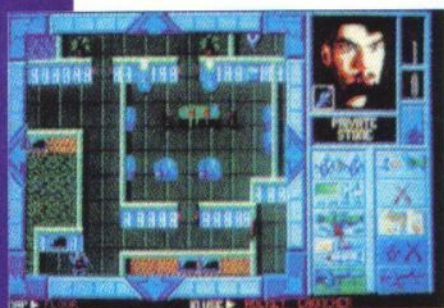
Alla resa dei conti *Air Support* è un buon gioco che può appassionare anche chi con le simulazione non va a braccetto. Un vero peccato che il tentativo di rendere la visuale in 3D non sia riuscito appieno, ma, come si suol dire, chi si accontenta... gioca. Le missioni che ci sono bastano a garantire una buona durata del gioco anche perché, se nelle prime è tutto facile, nei livelli più avanzati le gatte da pelare sono tante e difficili. Ma quando il gioco si fa duro, e solo allora, noi veterani del cielo cominciamo a giocare.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto / ore / giorni / settimane / mesi / anni

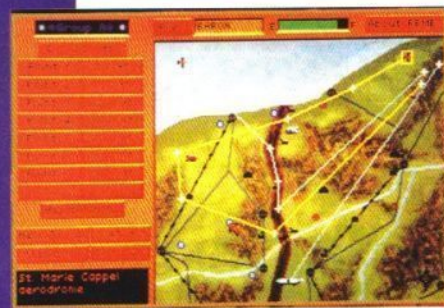
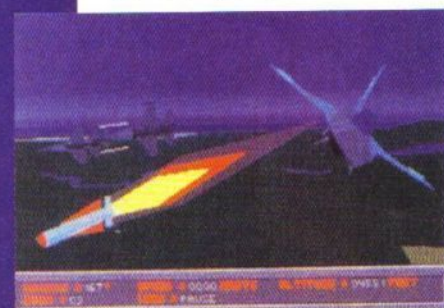
La mappa viene realizzata con una tecnica che ricorda molto quella dei frattali.

In questo diagramma sono indicate le prestazioni generali del nostro personaggio, insieme al grado militare raggiunto.

La grafica "wireframe" ci porta indietro con la memoria, fino ai tempi dei giochi vetto[...]

http://speccy.altervista.org/

LASER SQUAD

890 PC

G 8 | QI 8 | A 8 | FK 8

Krisalis, PC

Non si può mai stare tranquilli! In un non troppo lontano futuro, la Terra ha conquistato lo spazio e impone il suo dominio grazie alla terribile Marsec, una corporazione militaristica specializzata nella costruzione di armi, robot d'assalto, caccia stellari, ecc. Per fortuna un gruppo di ex-scienziati della Marsec, accortosi della minaccia che la corporazione rappresenta per la libertà nello spazio, decide di armarsi e fondare la Ribellione (questa l'ho già sentita!).

Laser Squad, uscito ben 3 anni fa per Amiga, è una dettagliata simulazione di guerra tattica a livello individuale (si controllano cioè tutti i soldati singolarmente) che, come la maggior parte dei wargame "seri", vede contrapposti due gruppi avversari (si può giocare con un amico o contro il computer) che spostano i loro uomini per i particolareggiati scenari del gioco.

La Krisalis Software non si è accontentata di un semplice passaggio da un sistema all'altro, ma ha ridisegnato *Laser Squad* sfruttando a fondo la VGA 256, migliorando notevolmente la grafica e il sonoro (per chi ha la Sound Blaster).

Purtroppo *Laser Squad* propone solo 5 missioni, ma i sette livelli di difficoltà, l'avvincente realismo e i molti spunti interessanti, come la vasta scelta di armi, dalla spada laser al bazooka, oppure la possibilità di appostarsi e aspettare il nemico per colpirlo quando meno se lo aspetta, lo rendono una geniale simulazione di guerra, molto più realistica di altri giochi come *Space Crusade*.

ELVIRA II - THE JAWS OF CERBERUS

854 Amiga

G 8 | QI 9 | A 7 | FK 8

Amiga, Accolade

Finalmente anche gli amighisti possono vivere l'atmosfera di *Elvira 2* (recensito nella versione PC in K36, Febbraio 1992), ora disponibile anche per il gioiello di casa Commodore nella sua versione interamente in italiano.

Elvira II - Jaws of Cerebus è fondamentalmente una variante del primo, con l'aggiunta di qualche locazione e qualche schermata horror: per il resto è identico al predecessore.

Il compito del giocatore è quello di salvare la formosa Elvira dalle grinfie di un temibile spirito malvagio. Per riuscire nel suo intento dovrà inizialmente selezionare uno dei quattro personaggi disponibili. Ognuno di loro ha caratteristiche fisiche diverse, e la scelta operata si rivelerà, quindi, determinante.

La realizzazione tecnica per Amiga è molto buona, le animazioni e gli spostamenti sono ben realizzati. Per fortuna le schermate VGA 256 colori sono state trasportate negli attuali 32 in maniera più che decorosa. Il gioco risiede su sette dischi (argh!) installabili su HD, ma per fortuna i caricamenti sono pochi e molto veloci. Il controllo del gioco è totalmente gestito dal mouse ed è basato sul classico sistema punta e sposta. La traduzione in italiano è stata realizzata in maniera abbastanza fedele all'originale: anche quel pizzico di umorismo contenuto nella versione inglese perde poco o nulla. Se vi è piaciuto il primo *Elvira* e, soprattutto, se amate i giochi di ruolo allora cosa state aspettando? C'è una bella signora da salvare!

RED BARON EXPANSION DISK: MISSION BUILDER

DYNAMIX, PC

Alcuni di voi ricorderanno quello splendido simulatore di volo ambientato nella Prima Guerra Mondiale, chiamato Red Baron (uscito più o meno due anni fa!). Avete finito e strafinito tutti gli scenari? Beh, la Dynamix si è data una svegliata e vi propone di crearli voi stessi con questo set di espansione (che in fondo in fondo è piuttosto un aggiornamento molto completo).

Una volta installato si memorizzerà direttamente nel programma facendo apparire nuove opzioni, proponendovi nuovi aeri e nuovi assi della cloche. Quindi correte a spolverare la scatola, installatelo sull'hard disk e....si parte!!! Nel menu delle missioni vi appariranno due nuove possibilità: potrete caricare una missione da voi creata o costruirne una nuova. L'editor di missioni è dei più facili da usare ed è molto completo, oltre che intelligente. Sulla sinistra dello schermo ci sono vari tasti che vi permetteranno di scegliere che mappa usare, che tempo farà (bello, nuvoloso, tempestoso, e così via), quale sarà l'altitudine delle nuvole, se sarà una missione di giorno o di notte, il compito degli aerei (intercettazione, scorta di altri aeri, pattuglia, ecc.) e tracciare la loro rotta. Tutto presentato con una semplicità estrema dovuta anche ad un uso intuitivo del mouse e dei suoi pulsanti. Il destino del mondo è nelle vostre mani. Ora potete riscrivere la storia! Un aggiornamento che ridarrà lunghe ore di vita a questo fantastico programma!

FALCON 3.0: OPERATION FIGHTING TIGER

SPECTRUM, PC, HOLOBYTE

Dopo aver distrutto ogni velleità espansionistica del perfido Saddam, senza parlare delle mire rivoluzionarie degli estremisti del Centro America, ecco che la Spectrum Holobyte ha pensato a voi, mettendo a disposizione un succulento scenario aggiuntivo riguardante l'Estremo Oriente. L'area considerata comprende i cieli del Giappone, della Corea e del confine tra India e Pakistan. In Giappone la questione delle isole Kurili è sfociata in un conflitto armato con la Russia. In Corea l'accento delle attività è posto sulle missioni di attacco al suolo. Ed infine il Pakistan, grazie al quale potremo volare a passaggio radente tra le valli dell' Himalaya, con le cime più alte del mondo che troneggiano su di noi. Nella procedura di installazione vi sono i patch per correggere tutti i bug delle precedenti versioni 3.0 A, B e D, quindi non è più necessario l'acquisto del Patcher che alcuni negozianti di buona volontà avevano messo in vendita qualche mese fa. Così, con *Operation: Fighting Tiger* la vostra versione diverrà ufficialmente la numero 3.01.

Lo scenario è da acquistare assolutamente (assieme al programma se ancora non lo avete), a meno che non odiate visceralmente tutti i simulatori di volo. Se siete anche solo in dubbio, compratelo, non ve ne pentirete.

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI PREZZI MIGLIORI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 69.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 330.000
Espansione 1Mb per plus	L. 105.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 340.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA

L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 490.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO

L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz. L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS APPETIZER

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 640.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 670.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.440.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

	L. 530.000
Con Hard Disk	L. 890.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/25

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 350.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2 JOYPAD ALIMENTATORE+SCART
CON ADATTATORE PER CARTUCCE UNIVERSALE

A SOLE

L. 389.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

FLOPPERIA 1

Viale Monte Nero, 15
20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.
Fax (02) 55.18.81.05
MM3 Medaglie D'Oro

FLOPPERIA 2

P.zza S. Maria Beltrade, 1
(angolo Via Torino)
20123 Milano
Tel. (02) 72.00.18.10
MM1-MM3 Duomo

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza.

Personal Computer EuroSys

Nuove fantastiche offerte!

I Personal Computer EuroSys sono CONFIGURABILI SU MISURA, ovvero in base alle vostre preferenze, e sono coperti da una garanzia totale per 12 mesi. Scegliete VOI il tipo di monitor che desiderate, a colori o monocromatico, la scheda grafica che preferite, la capacità dell'hard disk (tutti velocissimi, tempo d'accesso inferiore a 18 ms e trasferimento dati superiore ai 700 KB/sec.), la quantità di memoria Ram, e così via.

Per mostrarvi i favolosi prezzi dei nostri computer EuroSys, tra le numerose configurazioni disponibili abbiamo scelto alcuni modelli particolarmente interessanti perché offerti a prezzi eccezionali. I modelli sotto riportati possiedono le seguenti caratteristiche: cabinet desktop baby-size; 1MB Ram espandibile su piastra fino a 16MB (o 32MB per i 486); alimentatore switching 200W; 1 disk drive 3"1/2 da 1,44MB; ShadowRam per velocizzare Bios e grafica; Hard Disk 40MB IDE AT-bus; controller IDE AT-bus per 2 FD più 2 HD; scheda video VGA con risoluzione massima 800x600 punti; tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 tasti; mouse seriale con 3 tasti; MS-DOS 5.0 in italiano; scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia game; monitor Super VGA 14" mono - oppure (NOVITÀ) cavo VGA-Scart.

Configurazioni

386-SX EuroSys 25 MHz	**LandMark 31 MHz**	**1.340.000**
386-DX EuroSys 33 MHz cache 64K	**Landmark 56 MHz**	**1.550.000**
486-SX EuroSys 25 MHz cache 64K	**Landmark 96 MHz**	**1.630.000**
486-DX EuroSys 33 MHz cache 128K	**Landmark 151 MHz**	**2.320.000**
486-DX EuroSys 50 MHz cache 256K	**Landmark 229 MHz**	**2.770.000**
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K	**Landmark 300 MHz**	**3.090.000**
486-DX2 EuroSys 33/66 MHz cache 256K EISA	**Landmark 300 MHz**	**4.330.000**

Parti per configurazioni su misura

Differenze di prezzo per configurazioni su misura diverse dal modello base:

• **per 8 MB Ram (solo 386 e 486)**	**370.000**
• **per hard disk 85 MB Western Digital 15 ms.**	**160.000**
• **per hard disk 125 MB Western Digital 15 ms.**	**320.000**
• **per hard disk 210 MB Western Digital 15 ms.**	**630.000**
• **per controller IDE High Speed con cache 2 MB Ram (0,5ms.)**	**350.000**
• **per monitor colori 14" 1024x768**	**320.000**
• **per monitor colori 14" 1024x768 Low Radiation**	**560.000**
• **per monitor colori 17" 1280x1024 Low Radiation**	**1.390.000**
• **per monitor colori 20" 1280x1024 Low Radiation**	**1.860.000**
• **per scheda VGA TrueColor da 16 milioni di colori**	**270.000**

Prezzo aggiuntivo per l'acquisto di parti specifiche:

• **con Microsoft Windows 3.1 italiano**	**125.000**
• **con secondo drive 5"1/4 da 1.2 MB**	**120.000**

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Accessori

SupraFaxModem Plus — **320.000**
SupraFaxModem Plus con software fax per Windows — **380.000**
Modem esterno 300/1200/2400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400/4800/9600 Baud.

SupraFaxModem V32bis — **730.000**
SupraFaxModem V32bis con software fax per Windows — **790.000**
Modem esterno 300/1200/2400/4800/9600/12000/14400 Baud per tutti i computer con seriale RS-232. Supporta correzione d'errore MNP-2-3-4-10 e V42; compressione dati MNP-5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud (se collegato ad un altro modem V42bis). Trasmissione e ricezione fax standard G3, V17, V27ter e V29 a 2400/4800/9600/14400 Baud.

Scheda SoundBlaster Pro Base — **310.000**
Scheda SoundBlaster Pro MIDI — **390.000**
Scheda VideoBlaster — **680.000**

SoundBlaster MultiMedia Kit — **990.000**
Comprende: scheda SoundBlaster Pro, lettore interno di CD-ROM e CD-Audio standard ISO, ben 6 CD e Microsoft Works per Windows.

Cavo VGA-Scart — **145.000**
Per collegare un PC con VGA ad un televisore a colori con presa Scart.

Cavo VGA-Pal — **270.000**
Interfaccia per collegare un PC con VGA ad una unità video Pal video-composita o S-VHS.

Scheda ThunderBoard — **218.000**

SuperVGA NCR Windows Accelerator — **279.000**
Scheda video con 2 MB Ram, chip NCR 77C22E, RamDac Sierra • Risoluzioni disponibili: 1280x1024 con 256 colori; 1024x768 con 32.000 colori; 800x600 con 65.000 colori.

Pocket Lan — **455.000**
Adattatore Ethernet esterno da collegare alla parallela di un PC AT portatile.

http://speccy.altervista.org/

Benvenuti ai Tnt di K44; oltre al mega "TNT" speciale, in cui troverete le soluzioni complete di *Ultima Underworld* e *Indy 4: Fate of Atlantis*, nei Tnt "regolari" vi aspettano la seconda parte della soluzione di *Eye of Beholder 2*, trucchi e tattiche per *Dune* e la soluzione del macchiavellico *Hook*.

EYE OF THE BEHOLDER 2

OK! Siamo arrivati alla seconda puntata della soluzione di *Temple of Darkmoon*, completa di mappe by Paolo Paglianti e consigli di Andrea Viola di Milano. Ricordatevi di salvare spesso e di seguire attentamente le mappe.

Legend of DarkMoon

- START
- K CHIAVI
- F VIVERI
- W ARMI
- A ARMATURE
- S SCROLL
- O OGGETTI
- E NEMICI
- N NPC
- W A S O OGGETTI CON PROPRIETA' MAGICHE
- PORTE
- SCALE
- MURI ILLUSORI
- BOTOLE
- PEDANE
- PORTALI
- LEVE E PULSANTI

Non curate questa mantide, ma finitela per trovare un'importante chiave.

Queste colonne di energia possono danneggiarvi seriamente. Seguite il sentiero azzurro indicato, passando quando le colonne scompaiono. L'ascia che vedete sul pavimento verso nord è Cursed (Maledetta, NdR), quindi lasciatela perdere.

Lo scorso mese vi abbiamo lasciato all'entrata della prima Torre, la Silver Tower. In questa Torre vengono preparati i futuri chierici di Darkmoon, e, per ottenere il segno del Tempio richiesto dalla bocca magica del secondo piano, dovrete superare tutti i test che vi attendono.

Le mantidi sono i primi nemici che incontrate sul livello. Questi esseri semi-intelligenti sono molto vulnerabili al Lightning Bolt, e possono paralizzarvi con le loro alabarde.

Lanciate un oggetto verso il muro a sud e poi premete il pulsante sulla parete per poter raggiungere la Mantis Key.

Qui incontrerete un Half-Elf Guerriero/Mago di nome Tanglor che potrete arruolare nel vostro gruppo. Cercate di avere un party formato da due Guerrieri (o Paladini e Ranger), due Chierici e due Maghi.

Posizionate un oggetto di piccole dimensioni (un sasso, per esempio) nella nicchia e otterrete una Wand of Lighthing.

Inserite tre ossa nella bocca magica ed otterrete una Bone Key.

La spada che troverete in questa locazione è Cursed -2. Tenetela da parte (ma non usatela!) perché vi servirà più avanti.

Questo è il "nido" delle Mantidi; eliminate le due guardie, quindi colpite due uova alla volta per fare uscire le Mantidi racchiuse nel loro interno. Togliete la gemma verde dal muro in fondo alla stanza in modo da aprire un'alcova in cui troverete, tra l'altro, un idolo di queste creature.

Questa è la stanza che ha tolto il sonno alla metà degli avventurieri. Azionate le leve a nord-ovest, a sud-ovest e a sud-est. Quindi percorrete il corridoio a sud fino a trovare il pulsante segreto. Tornate in questa stanza e azionate l'ultima leva: -anche se salite sulla botola aperta non cadrete!

Primo Piano della Silver Tower

Le Vespe Giganti sono abbastanza pericolose, specie se vi attaccano in gruppi di tre o quattro. Oltre a paralizzarvi, possono anche avvelenare qualche componente del Party.

Qui apparirà lo spirito guida di inizio livello. Invece di seguire i suoi consigli, superate la porta di sud-ovest, e potrete finire il livello sani e salvi!

EYE OF THE BEHOLDER 2

La famigerata stanza delle otto bocche magiche! In effetti sono solo 7, visto che una è già chiusa. Dovete consegnare 5 pietre, una razione di cibo avariato, l'idolo delle Mantidi, uno scroll (magico o meno), una pozione qualsiasi, la spada cursed -2 "Hunger" e la gemma rossa che trovate dietro la porta aperta dal "keeper of gate".

Qui troverete un utilissimo Disintegration Scroll.

Questa stanza trabocchetto è senza soluzione. Infatti non si possono prendere le armi custodite dal chierico e uscirne vivi.

Prima di lasciare il livello lo stesso Dran vi farà un visitina.

Per accontentare una dalle otto bocche magiche della stanza a ovest dovrete consegnarle ben 5 pietre. Dove trovarle? Qui! Posizionate un oggetto piccolo nella nicchia, e lo trasformerete in una pietra.

Secondo Piano della Silver Tower

Le Gas Spore sono, per fortuna, molto meno terribili di quanto sembrino a prima vista. Colpitele da lontano con un'arma da lancio e esploderanno senza arrecarvi danno. Ma aspettate di incontrare i Beholder!

Questa porta viene aperta da una delle otto bocche magiche della stanza a nord, quella che dice di essere il "Keeper of Gate". Quindi tornate qui dopo aver soddisfatto la sua richiesta.

Uno di questi Flying Serpent lascierà cadere una Key of Darkmoon, una volta abbattuto.

Altra apparizione degli spiriti guida. Andate nella stanza a sud-ovest, e riceverete pure le loro congratulazioni!

La bocca magica vi farà il solito discorsetto, dicendovi che non avete speranza, ecc. Appena finisce di parlare, spostatevi subito a est o ovest per evitare la fireball che sta arrivando proprio dalla bocca.

Non aprite le due porte a est e ad ovest! Passate invece per quella a nord.

Il Flying Snake è un'altra creatura capace di avvelenarvi e quindi di causarvi non pochi fastidi È vulnerabile a tutte le armi e a tutti gli spell.

Ahi, ahi! Esplorando questo livello incontrerete i famigerati Beholder - pensate che nel primo *EOB* ne incontravate uno solo! Questi esseri sono totalmente immuni alle magie, e possono lanciare spell mortali come il Disintegration. Per sconfiggerli, cercate di fronteggiarli in una stanza abbastanza larga da spostarvi lateralmente, in modo da usare le vostre armi, spostarvi, attaccare, spostarvi di nuovo e così via.

Prendete le 4 Key of Darkmoon dalle "mani" che escono dalla roccia.

Terzo Piano della Silver Tower

In questa stanza ci sono sia muri illusori che muri "slittanti" (indicati in rosso). Azionando la leva nella stanza a ovest i muri illusori diventeranno slittanti e viceversa. Ma forse è meglio lasciare le cose come stanno...

Questa zona del livello è piena di teletrasportatori invisibili, quindi occhio alla bussola!

In queste due alcove potrete accamparvi tranquillamente.

Liberate il Beholder incastrato e affrontatelo subito. Quindi salite al piano superiore con lo "shaft".

Le Wisp, gli immateriali esseri di energia sfuggenti e silenziosi. Per eliminarli (hanno un AC bassissimo) potrete utilizzare solo le armi.

Arrivati alla fine della Torre, finalmente gli spiriti guida si accorgeranno che non siete precisamente dei Chierici di Darkmoon. Quindi vi scateneranno contro due Beholder che sono addirittura più cattivi del normale. Vi conviene correre verso il piedistallo ignorando i due nemici e appoggiarci sopra la mano. E riapparirete, segnati dal Marchio di Darkmoon, nella stanza iniziale del Tempio.

Questo sottolivello è importantissimo. Infatti per continuare la vostra avventura dovrete prendere il Crystal Hammer e tenerlo da parte.

Potreste fare brutti incontri in questo livello...

http://speccy.altervista.org/

Primo Piano della Silver Tower

Atterrete qui, se cadrete da una delle botole del secondo piano.

Anche questa stanza può essere raggiunta solo se mettete un piede in fallo al livello superiore.

Una volta riapparsi nel Tempio dovrete andare dalla bocca magica del secondo livello che vi chiedeva il Marchio di Darkmoon. Sfondate quindi lo scudo verde con il Crystal Hammer, salite le scale e vi ritroverete qui, all'inizio della seconda Torre.

Qui si trova il primo dei sei scudi-specchio. Prendetelo e tenetelo da parte.

D'ora in poi, per maggior chiarezza, segneremo i teletrasportatori (blu) e il punto in cui verrete teletrasportati (rosso) con lo stesso numero.

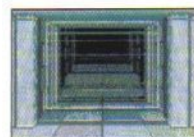
In questa seconda parte dell'avventura dovrete stare molto attenti a non perdere degli oggetti-chiavi. Prima di tutto è vitale trovare Crystal Hammer +4, necessario per accedere alla Azure Tower. Inoltre, per entrare nel labirinto di Medusa dovrete avere i 6 scudi-specchio. Se per caso non avete spazio, gettate via il cibo, le ossa, le armi maledette e le armature che non indossate.

Secondo Piano della Azure Tower

Qui si trova il secondo scudo-specchio. Dovrete prenderli tutti e sei, quindi non lasciatevelo dietro.

Premete il pulsante ed aspettate che la bestia nemica arrivi sulla pedana che vi sta di fronte. Lanciate un Hold Monster e si chiuderà la botola più a sud.

Qui, al termine della sfida della bocca magica, troverete il terzo scudo-specchio.

Questa zona è pericolosissima! Infatti ogni pedana controlla il lancio di una fireball, quindi non solo dovrete stare attenti a dove metterete i piedi, ma anche a dove li metteranno i numerosi mostri che circolano qui intorno, perché anche loro possono azionare le pedane.

Azionate la leva di sinistra e quella centrale, quindi premete il pulsante. Ora potrete raggiungere l'angolo in basso a sinistra del labirinto di vetri (indicato in rosso perché i muri cambiano la posizione in base a come vengono azionate le tre leve)

Per aprire la porta a est dovrete inserire le tre gemme rosse (indicate sulla mappa da una "O" verde) che si trovano qui intorno. Occhio perché in questa zona le Bulette appaiono dal nulla.

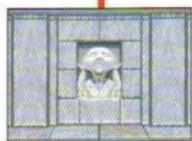
Per poter entrare in questa stanza dovrete azionare le tre leve e salire sulla pedana a destra.

Un bocca magica vi proporrà una sfida incredibile: dovrete affrontare un campionario di mostri senza però utilizzare la magia. Lasciate i libri magici e le croci benedette (anche quelle dei Paladini) nell'alcova a sud e entrate nel teletrasportatore. Ma c'è un trucchetto. Prima di lasciare un libro magico, apritelo e poi buttatelo. La finestra degli incantesimi rimarrà aperta e potrete lanciarli lo stesso.

Salite sulla pedana a sud-est, quindi lanciate due oggetti verso il muro a ovest, e sposterete il muro "slittante" quel tanto che basta per passare.

I Basilisk sono creature poco potenti, ma hanno il potere di pietrificare i vostri personaggi. Salvate spesso e picchiate sodo!

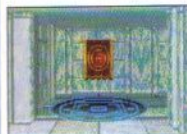
Qui troverete un Elfo molto anziano (per gli elfi, essere anziani vuol dire avere circa 1400 anni, NdR) che farà aumentare uno del party (io consiglio il mago per ovvie ragioni) di un livello. Questo si che è un business!

Le Bulette sono pericolosissime! Possono causare danni enormi (anche 40 HP per colpo) quindi cercate di eliminarle o di evitarle.

Siete appena arrivati al secondo livello e già c'è il primo rompicapo da risolvere. Lanciate tre Dispel Magic sulle incisioni a est e ovest per eliminare i tre corrispondenti muri.

EYE OF THE BEHOLDER 2

Per aprire la porta a nord dovrete far cadere, attraverso i due teletrasportatori, sei oggetti sulle sei pedane laterali. Le due pedane a est e a ovest servono per azionare uno dei due teletrasportatori, mentre le tre centrali servono per indicare dove cadrà l'oggetto.

Correte subito verso la nicchia ed entrateci. Le due pedane, quando premute, controllano il lancio di due fireball di seguito lungo il corridoio, da sud verso nord. Potrete utilizzare questa "arma" per eliminare molti (se non tutti) Greater Demon che si annidano nelle stanze più a nord.

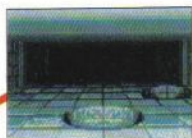
Ecco il quinto dei sei scudi-specchio.

Lo strano graffito sul pavimento lancia un raggio di energia che colpisce inevitabilmente il party e gli infligge un bel po' di danni.

Quando prenderete gli oggetti, dal pavimento appariranno quattro colonne dal nulla ed inizieranno a volare fireball da tutte le parti. Spostatevi subito verso uno dei lati della stanza.

Ognuna di queste "E" rappresenta un Greater Demon, una creatura veramente pericolosa, capace di infliggere danni elevati, e immune a molti spell. Per combatterli dovrete usare armi magiche (almeno +2) e fireball.

L'ultimo scudo-specchio si trova qui. Inoltre troverete anche una Robe +2.

Qui si trova il quarto scudo-specchio.

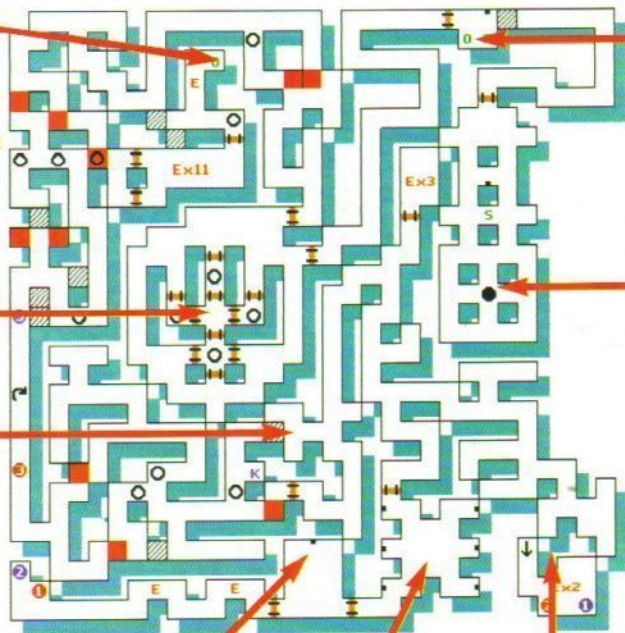
Prima di entrare in questa stanza apparirà Dran mascherato da Khelben, che cercherà di convincervi a suicidarvi. Naturalmente solo uno matto come un cavallo può pensare che uno si suicidi a questo punto dell'avventura...

Ok! Sembra difficile ma non lo è! Seguite il sentiero di botole che si chiudono davanti a voi sia in questa che nella stanza seguente.

Prima di passare per questo corridoio osservate come si aprono e si chiudono le botole.

Premendo una prima volta il pulsante, si aprirà la porta verso sud-ovest. Premendolo dopo essere tornati in questa stanza via teletrasportatore si aprirà anche l'altra.

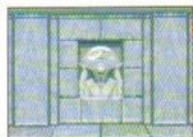
Per eliminare questo muro di vetro dovrete avere una Shell Key ed una Crystal Key.

Quarto Piano della Azure Tower

Qui troverete lo Stone Dagger, la seconda "chiave" dei Portali di *EOB II.*

7 - Qui troverete l'Hilt of Talon, la prima parte di una spada +4 necessaria per concludere il gioco.

Dovrete intrappolare sopra ognuna delle quattro pedane delle meduse. Attirate una medusa sulla pedana, lanciate un Hold Monster, e chiudete le porte che le stanno attorno.

Quando arriverete qui, dopo il solito banale discorso di Dran che annuncia per l'ennesima volta la vostra imminente rovina, cadrete nel livello-prigione dei Frost Giant. Al prossimo mese!

Il labirinto è caratterizzato da meduse che appaiono dal nulla (deboli, ma capaci di trasformarvi il party in una collezione di statue), muri che appaiono (rossi) e altri che scompaiono (indicati come illusori). Abbiamo segnato la posizione delle pedane invisibili che controllano i muri.

Questa incisione vi aprirà, molto gentilmente, la porta che conduce al Labirinto della Medusa.

Posizionate i sei Scudi-Specchio nelle corrispondenti nicchie ai lati della stanza. Dopo aver aperto la porta verso nord, riprendetevi gli scudi e utilizzateli, perché, oltre a essere +2, aumentano di 2 punti i tiri-salvezza contro il "turn to stone" delle meduse.

Gli Aerial Servant sono gli spiriti dei poveri avventurieri finiti nella mani di Dran. Per non finire come loro, affrontateli con le armi magiche, le uniche in grado di ferirli.

http://speccy.altervista.org/

HOOK

Ok! Hook è tornato e ha rapito i figli di Peter Pan per poterlo sfidare di nuovo sull'Isola Che Non C'È; ma senza gli adeguati consigli, molti Peter Benning forse non sono neanche riusciti a vestirsi, quindi pubblichiamo la soluzione di Luca "Canada Joe" Bassani per l'ultima avventura dinamica della Ocean.

Completato il vostro fantastico viaggio verso l'Isola Che Non C'È, vi ritroverete al centro della piazza dei Pirati. Dirigetevi dietro alla piazza e raccogliete l'ancora e l'appendi-biancheria. Andate fino al molo degli uomini morti e raccogliete la corda (attenzione che è molto difficile da notare). Utilizzando la corda con l'ancora otterrete un'utilissima corda con gancio.

Entrate nel Bait'n'Tackle, prendete il boccale che troverete sul tavolo, salite le scale, e superate la porta aperta. Utilizzate la corda con gancio sulla punta più alta del coccodrillo (dovrete fare tre tentativi, perché le prime due volte Peter vi risponderà che non è possibile); quando passa il pirata sotto di voi, utilizzate una quarta volta la corda e, svolazzando come Tarzan, potrete rubargli il cappello. Purtroppo atterrerete sul balcone della signora Smeddle, e per sfuggire ai grossi guai in arrivo, dovrete utilizzare di nuovo la corda per ritornare sul balcone iniziale (questa serie di comandi deve essere data molto velocemente).

Tornate di nuovo dietro alla piazza dei Pirati senza perdere troppo tempo, utilizzate lo stendibiancheria sulla giacca al centro, e, se siete stati abbastanza veloci, avrete una seconda parte del vestito. Raggiungete ora le spade incrociate e raccogliete i due boccali; a questo punto potrete andare dal dottor Chop e chiedergli come si fanno a guadagnare molti soldi, e vi dirà che è disponibile a comprarvi i denti d'oro. "Estraete" due volte e, anche se un po' più sdentati, vi ritroverete con due monete d'oro in tasca - inoltre nella giacca ne troverete una terza.

Prima di uscire prendete la tapparella dello strappadenti e andate quindi nella piazza Jolliest Roger. Date al locandiere i tre boccali e fateli riempire pagando con le tre monete; regalate i tre boccali al pirata e lo farete finire nel mondo dei sogni. "Prendetegli in prestito" i pantaloni e andate a vestirvi dietro a piazza del Pirata, dove, utilizzando la tendina, il vostro eroe si cambierà automaticamente.

Salite sulla barca di Hook e raccogliete le monete contenute nei vasi vicini alle sbarre, vi ritroverete con ben nove monete d'oro. Comprate al sarto dei pirati il suo magnete con queste nove monete e raggiungete la spiaggia della Buona Forma dove, utilizzando il magnete sulla croce di ferro, entrerete in possesso dell'unica sveglia di tutta l'isola.

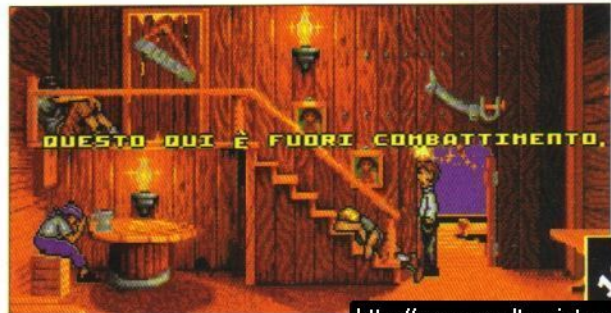
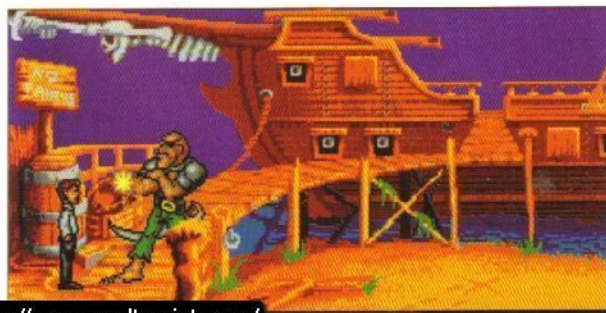
Ora tornate alla nave di Hook. Andate verso la ciurma e Hook finalmente si accorgerà di voi. Dopo una piacevole conversazione da vecchi amici, verrete scaraventati in acqua dove incontrerete una sirena (Wow!).

Utilizzate lo stendibiancheria sulla carrucola e sbloccatela. Osservate la conchiglia grande e prendete quella piccola e rara, che vi teletrasporterà nella Foresta Che Non C'È. Adesso dovrete farvi un bel giretto di esplorazione per cercare i ragazzi perduti (ci metterete un po' ma alla fine li troverete).

Cadrete in una trappola di quei lazzaroni, ma per fortuna Campanellino vi libererà e potrete entrare nel villaggio dei vostri ex-sudditi. Raggiungete le quattro stagioni passando per il laboratorio e la zona jocking, e raccogliete il grosso fiore e il pezzo di legno. Raggiungete quindi la gallina, su cui dovrete utilizzare la conchiglia rara; in questo modo il pennuto spiccherà il magico volo e potrete raccogliere le uova. Tornate al laboratorio e chiedete un elastico per riparare la fionda al ragazzo che sta lavorando, dandogli in cambio le uova appena raccolte. Utilizzate lo spago con il ramo, in modo da sgretolarlo. Raggiungete Campanellino al lago, e in cambio del fiore riceverete un ditale.

Strappate il ramo dall'albero (vandali!) e costruite un arco. Naturalmente avete bisogno di munizioni, quindi raccogliete la freccia vista sul tavolo del laboratorio. Utilizzate la vostra nuova arma per prendere il flauto.

Raggiungete la scogliera bassa e, parlando al bambino, riceverete delle biglie. Quindi salite sul bordo della Scogliera Alta e spiccate un volo utilizzando le gambe; scendete e chiedete al bimbo cosa ne pensa della vostra performance, quindi allenatevi anche con la fionda. Tornate al laghetto rotondo, guardate l'acqua e camminate fino al centro. Verrete colpiti e finirete nella ex-dimora di Peter Pan. Parlate di tutto con Campanellino, osservate tutti gli oggetti, e riparlate di nuovo con Campanellino: OK! Siete tornati ad essere dei veri Peter Pan.

È arrivato il momento di sconfiggere il vostro acerrimo e spietato nemico! Prendete lo spadino e raggiungete la nave di Hook, dove, dopo un estenuante duello all'ultimo insulto, lo potrete sconfiggere. Almeno fino al prossimo volo...

NEWTRONIC TECNOLOGY
PRESENTA

VIDEON 4.0 GOLD

Per far fronte alla crescente richiesta di digitalizzatori piu sofisticati, la Newtronic ha realizzato per la sua gentile clientela, Videon 4.0 un passo ulteriore che avvicina la digitalizzazione di Amiga alla massima perfezione: la struttura hardware e' stata completamente riprogettata, con soluzioni d'avanguardia, che permettono ora di collegare Videon a qualsiasi segnale video (Composito, S.vhs e novita' R.G.B.) e a qualsiasi Amiga, specialmente su A3000 o 2000 anche provvisto di scheda accelleratrice. Quindi questo nuovo hardware si collega a Amiga senza piu regolare il tracking perche e automatico. Il nuovo software e' stato completamente riscritto, infatti questa versione e' stata talmente migliorata che prendendo ad esempio la routine di display rispetto all'ultima versione 3.1 che visualizzava l'immagine in 50 secondi, ora la visulizza in soli 15 secondi con un normale Amiga 500 e in soli 5 secondi con l'Amiga 3000. Nella nuova versione di software ora si possono salvare tutti i settaggi di regolazione; larghezza e altezza etc.etc. in modo da non dover regolare ogni qualvolta si utilizzi lo stesso.
Sono stati aggiunti nuovi algoritmi di manipolazione dell'immagini fra cui Rilievo,Negativo, Contorni, Contrasto, Filtro,Onde,Tasselli,Spirale,Mosaico, Gamma, Componenti, Dithering. Oltre tutto nella nuova versione si potranno aggiungere continuamente altri effetti e quindi aver un range continuo di manipolazione dell'immagine. Il nuovo Surface Mapping permette di mappare le immagini su nuove e numerose figure geometriche ad esempio una sfera e di animarla in tutte le risoluzioni di Amiga che in modo 29791 colori. Immaginate di vedere una sfera che ruota sul vostro monitor e nello stesso tempo l'immagine tridimensionale contenuta nella stessa si anima a sua volta. E supportata l'interfaccia AREXX quindi Videon puo' comunicare con altri vostri programmi. Le versione 4.0 supporta i nuovi custom chip Amiga con palette maggiorata con la possibilita di digitalizzare a 256, 4096, 29971, 262000, su una palette di 16.000.000 colori in tutte le risoluzioni Amiga.Considerate bene che il software permette di creare animazioni tridimesionali in tutte le risoluzioni Amiga con tutti i colori sopracitati. L. 379.000

MAXIGEN

Broadcast con Svhs in out, la regolazione di Contrasto e' dei tre livelli R.G.B. Due uscite out per poter visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilita' di Super impose. Banda passante 6 Mhz.1vpp.75.ohm Alimentazione 500 mA 12 V. alimentato esternamente
Compresivo di software Gen Title per titolazioni prodotto completamente italiano. Compatibile con tutta la serie Amiga. L.1.199.000.

FLASH 24

Nuovo digitalizzatore in tempo reale per Amiga con tutte le caratteristiche del Videon 4.0, supporta il Svhs e salva in formato Iff R.G.B., digitalizza in tutte le risoluzioni Amiga con tutti i colori disponibili, supporta i nuovi standard grafici con piu colori come Videon. Crea animazioni tridimesionali, puo' comunicare con altri programmi con l'interfaccia AREXX. Il software allegato e' lo stesso usato dal Videon 4.0.Compatibile con tutta la serie Amiga. L.739.000

MICROGEN

Microgen plus, il genlock per tutti con le caratteristiche semi professionali, fade professionale, inversione di chiave colore, cioe' buca il colore 0.
Banda passante di 5,5 Mhz. 1vpp 75 ohm, RGB passante, alimentazione 100mA direttamente dal computer.
Compatibile con tutti gli Amiga.
Conprensivo software GENTITLER.
L.369.000

SYNTETIC SOUND

Questo prodotto completamente italiano e' un campionatore stereo e mono a 8 bit, qualita professionale e regolazione di livello entrata microfono, massima fedelta', compresivo di software Audio Master III per poter campionare con il vostro Amiga.
Compatibile con tutta la serie Amiga.
L. 179.000

Tutti i prodotti sono coperti da una garanzia di 24 mesi.
Per informazioni telefonare a:

NEWTRONIC Tel. 0185/669005/669018. via del Carmelo 17/n. 16035 Rapallo (GE)

 http://speccy.altervista.org/

DUNE

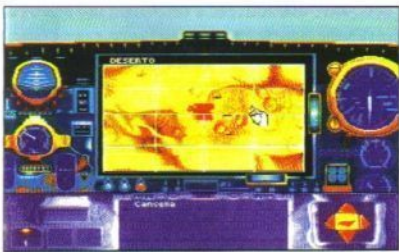
Diventare Imperatori di un pianeta non è mai stato così semplice, grazie alla soluzione di Dennis "G. T." Galletti di Pioltello (MI).

UNO SGUARDO AL GIOCO

Per completare *Dune* dovrete gestire molto saggiamente le zone del pianeta sotto il vostro controllo. Prima di tutto dovrete *estrarre la Spezia*, in modo da riempire i vostri magazzini e passare alla seconda fase, di *Addestramento militare*, che vi permette di creare delle truppe militari efficienti e letali.

Infine, per strappare gli ultimi lembi di territorio agli Harkonnen, dovrete, con l'*Ecologia*, trasformare il deserto di Dune in una gigantesca oasi. Ma naturalmente non è tutto così semplice...

GIRANDO PER IL PALAZZO

All'inizio del gioco potrete accedere a circa metà del palazzo, dato che molte stanze sono nascoste. Quando vostra madre, Jessica, vi dirà che vuole fare un giro nel palazzo con voi, significa che state per scoprire una delle stanze segrete.

Nel Palazzo troverete il Duca Leto, vostro padre, che prima o poi si lancerà in una missione suicida (non potete impedirglielo in nessun modo), Jessica, che possiede dei poteri paranormali ed è in grado di trovare le stanze segrete del Palazzo e di dirvi quando è il momento di bere l'Acqua della Vita, Duncan Idaho, che si occupa delle spedizioni Imperiali di Spezia, Thurfir Hawat, lo stratega del gruppo, e infine Gurney Halleck, l'istruttore militare e mediatore con i Fremen.

I PRIMI CONTATTI CON I FREMEN

All'inizio del gioco scoprirete che ci sono solo tre caverne segnate sulla mappa di Dune. Dovrete visitarle tutte e tre e, seguendo i consigli di Gurney, visitare le caverne che di volta in volta vi vengono segnalate. Nella prima parte del gioco, in quasi tutte le caverne troverete dei Fremen, mentre nelle caverne più lontane potreste trovare dell'equipaggiamento abbandonato. Dopo aver visitato due o tre caverne, scoprirete che i Fremen a voi fedeli non possono estrarre la Spezia perché il loro territorio non è stato prospettato. Tornate allora dall'unico gruppo (la locazione può variare da una partita all'altra) che non aveva accettato di lavorare per voi e scoprirete che è l'unico team di prospettori. Scoprirete anche che per il momento nessun gruppo di Fremen si trasformerà in truppa militare, quindi sfruttate

questo periodo per estrarre più Spezia possibile (cercate di rimanere sui 4.000 kg giornalieri).

LE SPEDIZIONI ALL'IMPERATORE

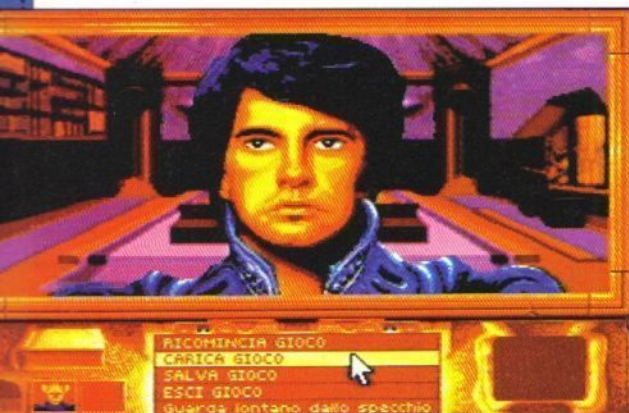
Prima o poi Jessica vi dirà che "sente" la presenza di una stanza segreta, ed effettivamente troverete con il suo aiuto la sala delle comunicazioni, con cui potrete mettervi in contatto con l'Imperatore Shaddam IV. Visitate spesso il palazzo (almeno una volta alla settimana) perché l'Imperatore pretende l'invio di un certo quantitativo di Spezia ogni 7-8 giorni.

Visitando una delle nove caverne, dovreste incontrare Harah, una Fremen che accetterà di seguirvi. Tornati a Palazzo, Jessica dovrebbe avvertirvi di una nuova stanza segreta, che nasconde l'armeria del Palazzo. Thufir a quel punto vi dirà di cercare il capo militare dei Fremen, che potrete trovare solo grazie all'aiuto di Harah.

LA PREPARAZIONE MILITARE

Una volta incontrato Stilgar, i Fremen accetteranno di lasciare la Spezia per diventare truppe militari. Convertite un terzo dei Fremen vostri alleati in truppe militari, e raggruppateli tutti nella stessa caverna (meglio se lontana dal confine). Portate in questa caverna Gurney che potrà accelerare il loro addestramento, rendendoli Esperti molto prima del normale.

In questa fase di passaggio, dovrete curare

http://speccy.altervista.org/

sia i Fremen addetti alla Spezia, mandando i prospettori a esplorare i territori appena scoperti e spostando gli estrattori dalle zone ormai aride, sia i Militari, cercando di trovare le armi, magari comprandole nei vari villaggi dei contrabbandieri.

Ricordatevi inoltre di spedire regolarmente la Spezia all'Imperatore e di fornire appena possibile mietitrici e ornitopteri agli scavatori.

CHANI E L'ECOLOGIA

In questa parte dell'avventura (siete circa a metà) dovreste aver già scoperto di avere poteri telepatici e di poter comunicare a distanza con i Fremen, ma cercate lo stesso di visitare tutti i gruppi, specie quelli militari, almeno una volta alla settimana, altrimenti la loro motivazione scenderà inesorabilmente. Quando Harah vi chiede di riportarla nella sua grotta, esaudite subito la sua richiesta, perché state per conoscere la vostra futura mogliettina. Infatti, una volta soli, Stilgar vorrà farvi conoscere Chani che, anche se all'inizio un po' titubante a seguirvi, si convincerà a stare al vostro fianco dopo aver passato una notte nel deserto da soli. Quando poi Thurfir vi propone anche di cercare un mezzo alternativo all'ornitoptero, Stilgar vi insegnerà a chiamare e cavalcare i Vermi del deserto.

Jessica, infine, vi segnalerà la presenza di un'altra stanza segreta, la serra, prova evidente che Dune in passato non era desertico. Chani, convinta della vostra buona fede, vi porterà al cospetto del padre scienziato Liet Kynes, che sta cercando di rintrodurre la vegetazione sul pianeta utilizzando le Trappole d'Acqua e i Bulbi. A questo punto potete scegliere se seguire la via militare, e puntare tutto sul vostro esercito che comunque dovrebbe essere già abbastanza potente, oppure se dividere gli sforzi tra Truppe e Ecologia. Infatti, ogni volta che trasformate un territorio desertico in uno pieno di vegetazione, gli Harkonnen si ritirano e non lo attaccano più perché non c'è più Spezia.

Prima o poi salterà fuori che dei Fremen si sono ammalati: l'unica in grado di curarli è Chani, che dovrete lasciare nella grotta. Gli Harkonnen la rapiranno, ma non preoccupatevi, perché vi vendicherete presto!

LO SPIONAGGIO
E I PRIMI COMBATTIMENTI

A questo punto dovreste avere in deposito almeno 60.000 Kg di Spezia, quindi potete concentrarvi sulle truppe piuttosto che sull'estrazione. Mandate una delle vostre truppe Esperte in materia militare in missione di Spionaggio, e scoprirete una dopo l'altra le fortezze Harkonnen. Nel frattempo trasformate tutti i gruppi di Fremen in militari e iniziate il loro addestramento, tranne 5 o 6 gruppi che devono continuare a estrarre la Spezia. Quando troverete una fortezza abbastanza debole, come quella di Arrakeen-Tsymin a sud est, attaccatela con almeno tre truppe (che comunque devono essere armate almeno di pistole laser) e prendete l'equipaggiamento militare dei nemici. Quindi concentratevi sulle due fortezze a nord-ovest del Palazzo, dove troverete le armi atomiche. Infine lanciatevi alla conquista delle altre due fortezze a est. Chani dovrebbe essere nella fortezza più a sud.

L'ACQUA DELLA VITA

Scoprirete che in molte caverne esiste una trappola del vento che permette di raccogliere l'acqua trasportata dai monsoni. Non bevetela finché non lo permette Jessica! Infatti se la bevete con un carisma inferiore al 55, vi ucciderà. In questa fase è molto importante tenere alto il morale della truppa; se dei militari perdono fiducia in voi, trasformateli in Ecologi e fategli costruire una Trappola del Vento. Quando è ultimata, ritrasformateli in militari e la loro motivazione sarà aumentata di circa il 20%.

LA DISTRUZIONE DEGLI HARKONNEN

Quando rimarrà solo il Palazzo degli Harkonnen, Stilgar e Thurfin prepareranno il piano per assalire la loro potente fortezza. Dovrete portare Thurfir, Jessica, Chani, Stilgar e Haleck nella caverna più vicina al Palazzo, e raggruppare circa 10.000 Fremen (a questo punto potete trasformarli tutti in militari) armati di atomiche.

Solo allora potrete attaccare con la probabilità di vincere il Palazzo dei vostri odiati nemici e, una volta conquistato, sarete dichiarati "Imperatore-Dio di Dune"!

http://speccy.altervista.org/

JOYSTICK fun

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

❖ PC COMPATIBILI ❖

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256C.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappettino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	1.090.000	1.450.000	2.050.000	2.360.000	3.150.000	4.825.000

❖ AMIGA ❖

AMIGA 500 PLUS

+ 50 GIOCHI +joystick
£ 650.000

AMIGA 600

£ 699.000

Drive esterno £ 130.000
Genlock a partire da £ 298.000
Digitalizzatori
Espansioni di memoria
Tutto il software disponibile sul mercato

STAMPANTI: **NEC - STAR - EPSON**

vasta gamma a partire da £ 375.000

ACCESSORISTICA per AMIGA e PC

SOUND BLASTER 2.0, SOUND BLASTER PRO, COVOX SOUND MASTER, AD LIB, SCHEDE GRAFICHE, SCANNER A PREZZI IMBATTIBILI

http://speccy.altervista.org/

LEVE DI COMANDO

Comprare un joystick è facile. Comprarne uno che non cada a pezzi o smetta di funzionare dopo una settimana di Project X è un altro discorso.

Per scegliere il joystick giusto tra le dozzine in circolazione bisognerebbe, in teoria, provarli "su strada" giocando diversi generi di giochi, ma quale rivenditore è disposto a farvi fare una prova simile? Niente paura, entra in scena K. I nostri smanettoni hanno provato per voi tutti i joystick su cui siamo riusciti a mettere le mani (cioè quelli che ci sono stati inviati su nostra gentile richiesta: quelli che mancano - l'esempio più eclatante è lo Speedking - non ci sono mai arrivati) per scoprire qual è il joystick adatto alle vostre esigenze.
Abbiamo quindi evidenziato quattro categorie di giudizio (con voto da 1 a 5) più un voto globale (in decimi). L'estetica è un'opinione puramente personale; la resistenza (ipotizzata!) è basata sulla robustezza e sulla probabile durata di vita del joystick; la precisione indica la risposta ai comandi dati; la comodità valuta la facilità d'uso dei tasti e l'ergonomia dell'impugnatura. Il voto globale non è una media dei 4 giudizi ma indica il livello di soddisfazione che si ricava dal prodotto.
I prezzi riportati sono quelli "suggeriti al pubblico", ma le variazioni possono essere notevoli da città a città, da negozio a negozio. Quindi guardatevi attorno per trovare il prezzo migliore.

SUPREME
Marpes

Se credete, come indica il suo nome, che sia il joystick supremo vi sbagliate di grosso. A parte l'orribile colore e il tipo di plastica usata, è piuttosto fragile e di qualità dubbia anche se vanta ben 6 microswitch, 4 pulsanti fire (2 sulla base e 2 sullo stick), e un autofire posto sulla base. La maneggevolezza non è niente male, ma bisogna rilevare che i pulsanti di fuoco sono poco precisi e scomodi.

Estetica	3
Resistenza	3
Precisione	4
Comodità	3
Voto Globale	5/10
L.	35.000

TOPSTAR
Quickjoy/H.T.D.

Il joystick definitivo! Ecco il joystick che ha ricevuto il plauso unanime di tutta la redazione. Esteticamente parlando, il Topstar se la cava egregiamente con un look avveniristico, dovuto al fatto che la sua base è completamente trasparente. L'impugnatura del manico è ottimale, le ventose aderiscono perfettamente e lo tengono ben fissato al tavolo, la sua robustezza è a prova di bomba, e la sua precisione eccezionale. Ho un unico rimprovero da fargli e riguarda il pulsante dell'indice che è un attimino troppo piccolo e duro, il che potrebbe rivelarsi fonte di dolore dopo qualche ora di gioco.

Estetica	4
Resistenza	5
Precisione	5
Comodità	4
Voto Globale	10/10
L.	55.000

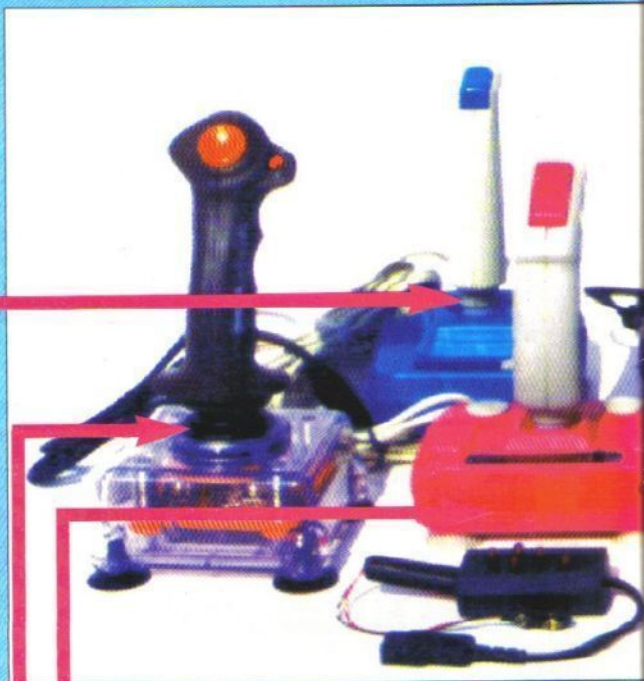
SUPERSHOT 2
Marpes

Tralasciamo i colori "lievemente appariscenti" che potrebbero anche piacervi (a noi no! NdR). Appena lo impugnerete vi assalirà una strana (mica tanto!) sensazione di fragilità e di estrema scomodità. I pulsanti sulla base sono piuttosto mosci e lenti alla risposta, e lo stick non è molto preciso. Da notare però la presenza di un autofire. Un joystick economico!

Estetica	2
Resistenza	2
Precisione	3
Comodità	3
Voto Globale	5/10
L.	18.000

SUPERSTAR
Quickjoy/H.T.D.

Esteticamente abbastanza bello (trasparente) e molto simile al tipo di manopole che si trovano nei bar, questo joystick a microswitch e con autofire ha pulsanti di fuoco molto precisi, disposti sulla base, ma anche il difetto di un'altezza eccessiva che ne rende l'uso abbastanza scomodo. Peccato che non abbiano pensato a un pulsante per invertire i comandi, così da essere adatto anche ai mancini, come il suo collega Topstar.

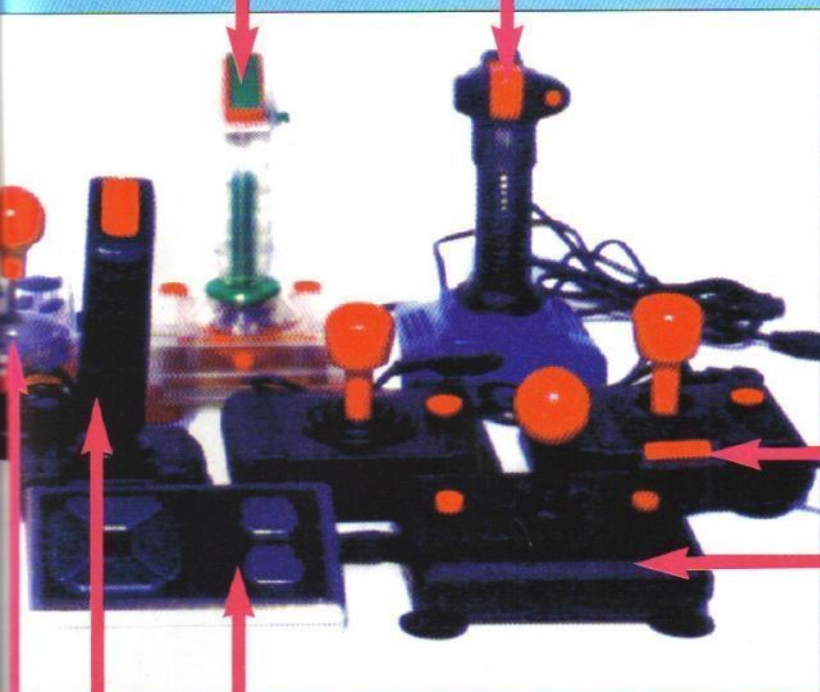
Estetica	4
Resistenza	4
Precisione	4
Comodità	3
Voto Globale	7/10
L.	45.000

GHIBLI LD 224
Savage by Cabletronic

Totalmente trasparente, è pieno zeppo di diodi che si accendono in funzione dell'azione compiuta (sparo, spostamento, ecc...). È fornito di 5 microswitch e di 4 pulsanti di fuoco, due sulla base, uno sullo stick da premere con l'indice e uno speciale da premere con il pollice. Un interruttore in cima alla manopola permette di scegliere la funzione del tasto speciale (autofire, normale o modo decathlon). Nel modo decathlon, mentre il tasto viene premuto, il joystick reagisce come se andasse a destra, mentre quando viene rilasciato va a sinistra (molto pratico ma chi ci gioca ancora a Decathlon?). Per il resto è piuttosto fragile, ma abbastanza preciso.

Estetica ____ 4
Resistenza ____ 3
Precisione ____ 4
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 7/10
L. ____ 40.000

SIGMA RAY
Logic 3/Leader

Dal design piuttosto originale, questa manopola a cloche è molto precisa ed ergonomica. Si tiene con una mano sola con la quale potete raggiungere molto facilmente i tre pulsanti di fuoco (con l'indice e il pollice) e il commutatore autofire. È abbastanza robusto e piacevole da maneggiare. Un buon joystick.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 4
Precisione ____ 4
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 8/10
L. ____ 39.900

BEP BOP
FlashFire/G.P. Elettronica

Nel più puro stile "manopola da bar", è composto da una base rettangolare su ventose, di uno stick a pallina piantato nel bel mezzo e di un pulsante di fuoco sulla sinistra. L'ergonomia generale non è niente male, anche se si sarebbe potuto aggiungere un altro tasto fire a destra per i mancini. Grazie ai suoi microswitch si è rivelato di un' ottima precisione e resistenza durante i test. Uno dei migliori!

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 4
Precisione ____ 4
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 8/10
L. ____ 25.000

JUNIOR
Marpes

Cosa posso dirvi su questo joystick a 6 microswitch se non che è di dimensioni molto ridotte e abbastanza maneggevole? La manopola è ergonomica e fornita di due tasti di fuoco accessibili con l'indice e il pollice (magari anche con l'alluce se si è acrobati). Le sue dimensioni ridotte gli permettono di stare anche sull'angolo di un tavolino ma purtroppo non di tenerlo in mano facilmente. Per il resto se la cava egregiamente anche se è un po' fragile.

Estetica ____ 2
Resistenza ____ 3
Precisione ____ 4
Comodità ____ 3
Voto Globale ____ 6/10
L. ____ 12.000

FLASHFIRE SUPERSPEEDY (microswitch)
FlashFire/G.P. Elettronica

Presenta lo stesso look dell'ormai conosciutissimo Quickshot, e ne riprende anche il concetto ma con l'aggiunta di 5 microswitch. È piuttosto preciso anche se lo stick ha una corsa troppo lunga, e possiede tre pulsanti di fuoco (due sullo stick a contatto normale, e uno sulla base a microswitch). Un po' troppo leggero per i mie gusti e troppo rudimentale.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 3
Precisione ____ 4
Comodità ____ 3
Voto Globale ____ 6/10
L. ____ 25.000

ALBATROSS BALL 2
Alberici

Uno dei miei preferiti. Per molti versi assomiglia al Bep Bop, ma è adatto anche a persone mancine. Si presenta come una base rettangolare con uno stick centrale a pallina e due pulsanti di fuoco (uno a sinistra e l'altro a destra). Non è dotato di autofire ma bisogna dire che i pulsanti di fuoco a microswitch sono molto comodi e rapidi. La manopola è molto sensibile e risponde prontamente ai comandi senza essere per questo rigida.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 5
Precisione ____ 5
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 8/10
L. ____ 35.000

http://speccy.altervista.org/

LEVE DI COMANDO

MINI BAR
Alberici

Il joystick a microswitch per PC da veri professionisti. Il migliore in circolazione, adatto a qualsiasi tipo di gioco, soprattutto per quelli d'azione che vi hanno fatto distruggere tante di quelle manopole da mandarvi in bancarotta! Si presenta come una specie di mattone molto robusto e abbastanza pesante (quindi molto stabile), sormontato da uno stick a microswitch di ottima qualità e precisione, e di due pulsanti fire molto comodi ed efficienti. Se riuscite a romperlo avete proprio una mano da elefante. Il non plus ultra!

Estetica ______ 4
Resistenza ______ 5
Precisione ______ 5
Comodità ______ 4
Voto Globale ______ 10/10
L. ______ 60.000

JETFIGHTER
Quickjoy/H.T.D.

Uno dei migliori, al quale avrei dato un bel 10 se fosse stato un po' più' resistente. L'ergonomia è sensazionale e la sua precisione fantastica. Il manico si impugna benissimo e tutti i pulsanti sono accessibili molto comodamente con una sola mano. L'autofire, regolabile in velocità, e uno dei pulsanti di fuoco si raggiungono con il pollice, mentre il secondo si raggiunge con l'indice. Il "must" per le simulazioni, gli sparatutto e i giochi di precisione, come quelli di calcio.

Estetica ______ 5
Resistenza ______ 3
Precisione ______ 5
Comodità ______ 5
Voto Globale ______ 9/10
L. ______ 35.000

MEGASTAR
Quickjoy/H.T.D.

Trasparente e piuttosto imponente, è dotato di un autofire, di tre pulsanti da fuoco sulla base e di un interruttore per invertire i comandi per i mancini. È molto robusto e se non fosse per il suo stick troppo rigido o per i suoi pulsanti un po' duri sarebbe sicuramente il joystick perfetto (magari col tempo si ammorbidiscono!). Se volete un joystick robusto che vi duri tutta la vita questo fa per per voi.

Estetica ______ 4
Resistenza ______ 5
Precisione ______ 4
Comodità ______ 4
Voto Globale ______ 8/10
L. ______ 65.000

9000 LIGHT
Marpes

Non ha niente di eccezionale ma è molto robusto e si tiene abbastanza bene in mano, anche se potete posarlo sul tavolo. Soffre però di un eccessiva rigidità dello stick che può provocare crampi dopo qualche minuto di gioco (specialmente ai giocatori accaniti di *Sensible Soccer*!!!). Sulla base sono presenti dei LED che si accendono ad ogni spostamento e anche un interruttore per l'autofire che si raggiunge un po' scomodamente sotto la base.

Estetica ______ 3
Resistenza ______ 4
Precisione ______ 4
Comodità ______ 3
Voto Globale ______ 7/10
L. ______ 40.000

SV202
Quickjoy/H.T.D.

Piuttosto piccolo e con un look simile ai primi joystick disponibili per PC (e Apple!!!), si è rivelato molto comodo da tenere in mano e da dirigere, con uno stick preciso e affidabile. È completo di due pulsanti di fuoco a microswitch (uno sullo stick e l'altro sulla base) e di un commutatore autofire (il che è piuttosto insolito!).

Estetica ______ 2
Resistenza ______ 4
Precisione ______ 4
Comodità ______ 4
Voto globale ______ 7/10
L. ______ 36.000

FLASHFIRE
Flashfire/ G.P. Elettronica

Decisamente innovativo e ultra-piatto con il suo sistema di tasti a sfioramento. Naturalmente in termini di robustezza non ha rivali in quanto non vi sono parti meccaniche. Si presenta come il joypad di una console con 4 tasti direzionali (le diagonali si ottengono sfiorando due tasti insieme!) e due di fuoco (uno con l'autofire). Ci vorrà una bella dose di pazienza per abituarsi e sicuramente non lo troverete comodo come un vero joystick. Si rivela però ottimo per certi giochi che non necessitano di movimenti estremamente precisi come *Lotus II*, *Jaguar* e altri del genere. Facile da portarsi in giro per le sue dimensioni ridotte (lo potete mettere in tasca!) e ideale per chi deve (?!?) sempre portarsi un joystick in giro.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 5 e lode
Precisione ____ 1
Comodità ____ 3
Voto globale ____ 6/10
L. ____ 15.000

SUPERBOARD
Quickjoy/ H.T.D.

Senza dubbio il joystick più completo della serie Quickjoy. Ha tutto: una manopola ergonomica, un autofire a velocità regolabile, 10 microswitch molto resistenti, un cronometro (non sto scherzando!), 6 pulsanti di fuoco (2 sulla manopola, 2 a sinistra della base e 2 a destra, tutti escludibili). Di dimensioni piuttosto ingombranti, è più un giocattolo che un vero joystick (in effetti assomiglia di più al cockpit di un caccia). Durante i nostri test se l'è cavata benino e tutto sommato è un buon prodotto.

Estetica ____ 2
Resistenza ____ 4
Precisione ____ 4
Comodità ____ 4
Voto globale ____ 8/10
L. ____ 39.000

BIG JOY PC
Marpes

Ecco un altro joystick stile cloche di aereo con 4 pulsanti di fuoco a microswitch (2 sulla base e 2 sullo stick). Molto buono per qualsiasi tipo di simulazione, si rivelerà (come al solito!) un handicap per i giochi di azione (che per PC sonoancora pochi, ricordiamolo!). I potenziometri per regolare il joystick sono comodamente accessibili ed è notevole la presenza di un autofire.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 3
Precisione ____ 3
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 7/10
L. ____ 60.000

STANDARD
Marpes

È vero che costa soltanto 10.000 lire (prezzo suggerito, mi raccomando), ma, ad essere sinceri, non lo accetterei neanche se me lo regalassero! È troppo piccolo, s'impugna male, non è abbastanza stabile, è di scarsa precisione e (probabilmente) di pessima resistenza.

Estetica ____ 2
Resistenza ____ 2
Precisione ____ 1
Comodità ____ 2
Voto Globale ____ 3/10
L. ____ 10.000

QJ I TURBO
Quickjoy/H.T.D.

Uno dei più semplici di tutta la gamma Quickjoy. Con un look nero e sobrio stile "cloche" di aereo è dotato di 6 microswitch. È piuttosto fragile e, a causa della sua base troppo piccola, abbastanza instabile.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 3
Precisione ____ 4
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 7/10
L. ____ 18.000

http://speccy.altervista.org/

LEVE DI COMANDO

FOOTPEDAL
Quickjoy/H.T.D.

Più che di joystick dovremmo parlare di accessorio. Infatti, il Footpedal va a completare il vostro joystick, sostituendo certi comandi della manopola e attribuendoli ai vari pedali a vostro piacimento tramite cinque interruttori (4 direzionali+1 di fuoco). Se all'inizio sarà un po' sconcertante usare anche i piedi per giocare, poco dopo scoprirete le gioie della vera guida a casa vostra. Provate a giocare a *Lotus III*,*Jaguar* o addirittura *Gran Prix*....Impazzirete!!!

Estetica ____ 4
Resistenza ____ 5
Precisione ____ 4
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 9/10
L. ____ 65.000

FLASHFIRE (autofire)
G.P. Elettronica

Identico al suo fratello ma senza microswitch, è di pessima resistenza (sembra uno di quei vecchi Quickshot di tanti anni fa!). Presenta però, a differenza del suo fratello maggiore, un autofire sulla base.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 2
Precisione ____ 3
Comodità ____ 3
Voto Globale ____ 5/10
L. ____ 15.000

COMMAND CONTROL
Wico

Uno dei rari joystick senza microswitch di ottima qualità. Si presenta con una base quadrata sormontata da una manopola lunga ma non ergonomica. Sono presenti due pulsanti di fuoco (escludibili individualmente tramite un interruttore), uno sulla base e l'altro in cima allo stick. Si è rivelata molto preciso e piacevole da maneggiare.

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 5
Precisione ____ 5
Comodità ____ 4
Voto Globale ____ 8/10
L. ____ non pervenuto

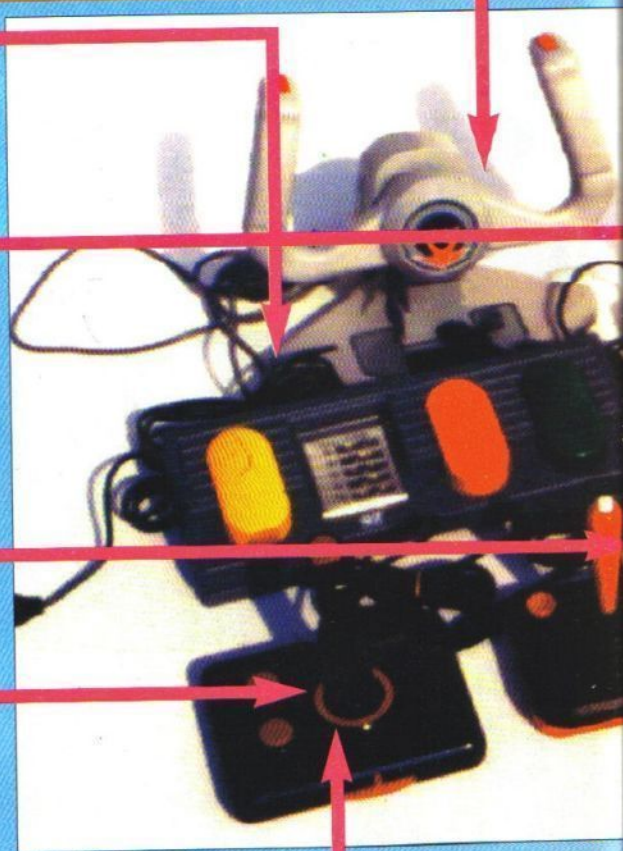
SWITCH JOYSTICK
Advanced Gravis/Logitech

Decisamente uno dei peggiori joystick che mi sia capitato di provare. Anche se la sua larga base permette di appoggiarlo bene sulle ginocchia o sul tavolo, e dispone di una specie di rotella gigante che permette di regolarne la sensibilità, è decisamente pessimo. Lo stick non è per niente preciso e i 3 pulsanti di fuoco (tutti muniti di autofire regolabile in velocità) non sono affatto affidabili. Dimenticatelo, se lo merita!

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 2
Precisione ____ 2
Comodità ____ 3
Voto Globale ____ 5/10
L. ____ 53.500

NAVIGATOR
Marpes

Se cercate un joystick per i vostri simulatori di volo o un volante per i vostri giochi di corsa, questo fa per voi (se ci mettete, come abbiamo fatto noi, anche il Footpedal, vedrete che sensazioni. Aggiungeteci un ventilatore sopra il monitor e il quadro sarà completo!!!). Assomiglia ai comandi di un Boeing 747 ed è fornito di 2 pulsanti di fuoco (uno da ogni parte del manico) e di un autofire regolabile. Se pensate però di usarlo per uno sparatutto o per giocare al calcio, lasciate perdere. Questo joystick è tutto tranne che madre-precisione. La resistenza non è male (pensate che l'abbiamo anche lasciato tre giorni fuori sotto la pioggia e funziona ancora, ma non provateci anche voi!!!) e l'ergonomia molto buona. Se siete un amante dei simulatori, beh...prendetelo seriamente in considerazione.

Estetica ____ 4
Resistenza ____ 4
Precisione ____ 1
Comodità ____ 5
Voto globale ____ 7/10
L. ____ 60.000

ANALOGIC JOYSTICK
Advanced Gravis

Decisamente uno dei peggiori joystick che mi sia capitato di provare. Soffre degli stessi difetti del suo omonimo per Amiga. La sua larga base permette di appoggiarlo bene sulle ginocchia o sul tavolo. Una specie di rotella gigante vi permette di regolare la sua sensibilità. Lo stick non è preciso e i 3 pulsanti di fuoco (tutti muniti di autofire regolabile in velocità) non sono affatto affidabili. Dimenticatelo, se lo merita!

Estetica ____ 3
Resistenza ____ 2
Precisione ____ 2
Comodità ____ 3
Voto Globale ____ 5/10
L. ____ 74.000

SUPERCHARGER
Quickjoy/H.T.D.

Dal design piuttosto banale, questa manopola a cloche è molto precisa ed ergonomica. La sua versatilità lo rende idoneo a qualsiasi tipo di gioco anche se dovrete stare attenti alla sua apparente fragilità. È fornito anche di un autofire e di un commutatore per i rari possessori di CPC464 (esistono ancora?).

Estetica ______ 3
Resistenza ______ 3
Precisione ______ 4
Comodità ______ 4
Voto Globale ______ 7/10
L. ______ 23.000

FLIGHTSTICK
CH. Products

La sua larga base piatta gli dà un' ottima stabilità. Risponde molto bene, dispone di 2 pulsanti di fuoco (uno in cima, l'altro come grilletto) a microswitch molto gradevoli, e di potenziometri molto precisi nella regolazione. Complessivamente, è ciò che di meglio si può trovare nel campo dei joystick a potenziometri.

Estetica ______ 4
Resistenza ______ 3
Precisione ______ 4
Comodità ______ 5
Voto Globale ______ 8/10
L. ______ non pervenuto

RAMBO II
Savage by Cabletronic

Identico al suo fratello Ghibli ma di color nero e senza diodi.

Estetica ______ 3
Resistenza ______ 3
Precisione ______ 4
Comodità ______ 4
Voto Globale ______ 6/10
L. ______ 30.000

SUPER DECKJOY
Marpes

Ha un design che ricorda da vicino le manopole da bar con il suo stick a pallina e la sua larga base che gli permette di collocarlo comodamente sulle ginocchia. Possiede 4 pulsanti di fire (2 a sinistra e 2 a destra) con LED luminosi, un autofire a velocità' regolabile, e un cavo di collegamento lungo ben 3 metri. Peccato che la qualità non rimanga su questi livelli anche nella precisione, che è piuttosto scarsa.

Estetica ______ 2
Resistenza ______ 4
Precisione ______ 3
Comodità ______ 3
Voto Globale ______ 6/10
L. ______ 40.000

NOTA BENE

I test dei joystick per Amiga sono stati effettuati su **Sensible Soccer, Lotus Turbo Esprit Challenge 2** *e* **Project X.** *I joystick per PC sono stati testati su* **Wing Commander II** *e* **Another World.**

K box

Aaaayeah!!!

Molti si chiedono se ci divertiamo oggi come "allora". Alcuni dicono di più, altri di meno, altri se ne fregano e continuano a giocare. Probabilmente pensare troppo è dannatamente sbagliato. Uno rischia di perdere il contatto con la materialità. Si parla di videogiochi, ma non si gioca più, veramente. È ammirevole interrogarsi sulla funzione del videodivertimento, ma quando si abbandona il joystick in favore del concetto si rischia di commettere un errore logico: assolutizzare il videogioco, estrapolarlo dalla realtà e attribuirgli significati estremamente amplificati, che non gli convengono.

Si rischia di scadere nel paradosso senza possibilità d'uscita, tutti i punti di riferimento vengono a mancare e tutti sembrano aver ragione, anche sostenendo le teorie più campate per aria. E allora torniamo un po' con i piedi per terra, anzi, con le mani sulla "barra di comando". Se negli ultimi mesi abbiamo ricreato il mondo videoludico come prodotto della nostra mente, ora è necessario tornare ad impegnarsi attivamente nel concreto: con dottrine videoludiche e con parole estremamente ricercate si può stupire l'uditorio, ma non si supera il mostro finale del quinto livello. Le idee non entrano nel floppy, le nostre considerazioni non si sostituiscono allo sprite principale e, d'altro canto, si utilizza la penna e non il joystick per scrivere una lettera. Il rischio è dimenticare l'aspetto di un videogioco e, peggio ancora, dimenticarsi che cosa sia il divertimento.
Morale della favola: torniamo a giocare, vi va?

NOTA BENE
Mi scuso con Pietro Citarella, per aver confuso il suo cognome con Citavalla. Non te la prendere, quando ZZAP! pubblicò la mia prima lettera, l'addetto alla rubrica Posta riuscì a deformare il mio nome da Matteo Bittanti a Marco Bittani, e sì che era scritto a macchina! Comunque, non facciamone un dramma, ok? L'autore delle vignette apparse sul numero di settembre è il bravissimo Andrea "Bass" Tito, chitarrista heavy dei Nemesi: è da mesi che mi riproponevo di ringraziarlo e puntualmente me ne dimenticavo... Ultima nota: su K di Ottobre, il libro di Gibson e Sterling del quale parla Albini a pagina 24 non è *La Macchina della Verità*, bensì *La macchina della Realtà*. Lapsus freudiano. Possiamo procedere.

CRACKED BY BARBANERA

Hello MBF,
torno a scrivere per esprimere qualche considerazione sulla pirateria. Non dirò se sono un pirata o un "originalista convinto" per non compromettere l'obiettività con cui tu ed i lettori leggerete la lettera. Innanzitutto dal tono di alcune lettere, leggi Sid Justice & Mak The Pandu, mi è parso di capire che molti considerano il fenomeno della pirateria limitato solo all'Amiga, cosa che non potrebbe essere più falsa. Forse il fenomeno è più evidente nel mercato Amiga, ma pensate, uscendo dal campo dei videogames, a quante copie illegali di *Lotus 1-2-3* o di *Windows* esistono, forse cambierete idea. Chiusa questa premessa, passiamo ad argomentazioni più pertinenti. Nel numero 40 affermi che le software house stanno abbandonando gli home computer, ed in particolare il mercato Amiga, a favore delle console a causa della pirateria. Innanzitutto premetto che non credo che questa sia l'unica ragione di questo tipo di politica e non credo nemmeno che questa sia una grande idea da parte delle software house per i motivi che ora esporrò:

1) In genere il pirata medio acquista giochi originali quando ne vale la pena, molti dei miei conoscenti pirati hanno acquistato *F1 GP* o *Populous II*, per fare un esempio. Certo invece di 5 o 6 giochi all'anno, ne compreranno un paio o anche meno, ma se tieni conto del fatto che i pirati sono il quadruplo di coloro che comprano originali, noterai che questi (ribadisco, nella media) fanno arrivare un bel po' di soldoni nelle tasche dei programmatori, e non puoi dire che senza pirateria tutti comprerebbero originali, perché i videogiocatori diventerebbero un numero troppo esiguo per permettere qualche guadagno alle case software.

2) Quando (per rispondere al "6 Verticale") tutte le software house passeranno alle console le associazioni di cracking decideranno di cambiare mercato e si metteranno a piratare cartucce stroncheranno sul nascere la risata della "ricca e pasciuta Ocean che si occupa solo di console", permettendo così a coloro che stavano guardando il raccoglitore chiedendosi se ne era valsa la pena di riempire un altro raccoglitore con le cartucce al posto dei dischetti; le console si diffonderanno immediatamente a causa della pirateria e le software house saranno più incasinate di prima. E quando si passerà al CD o alla realtà virtuale sarà ancora la pirateria a vincere; i ladri hanno sempre vinto nel corso della storia e questo non serve a giustificare le azioni dei pirati, è solo un dato di fatto.

Passando ad altre argomentazioni, sembra che ci sia ancora qualche illuso (Patrick Karlsen) che spera che senza pirateria i prezzi diminuiranno. Io non ci credo perché, come fa razionalmente osservare "Zak" Moretto, i programmatori fanno tutto per soldi e non certo per farci divertire (ma non "fanno" i soldi se non ci divertono! NdMBF). Anche se ciò fosse vero, la pirateria è nata a causa dei prezzi alti. Più si alzano i prezzi, più si duplicano dischetti e più si pirata, più si alzano i prezzi, finendo così in un interminabile circolo vizioso. Anzi, per come la vedo io, i prezzi potrebbero benissimo aumentare, visto che senza i pirati a fare concorrenza (più o meno leale), le ditte produttrici di giochi imporrebbero i prezzi da loro voluti.

Terminiamo la lettera con l'ultimo argomento (non vi vorrei annoiare): i giochi scadenti, un'altra causa della pirateria. Questa volta mi trovate abbastanza d'accordo, anche se credo che valgano le stesse argomentazioni esposte prima. Ecco cosa succede: uno compra un gioco che, causa le scarse entrate

http://speccy.altervista.org/

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

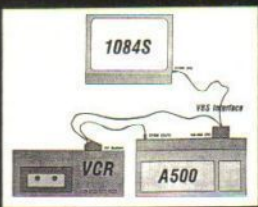
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI 02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

VIDEO BACKUP L. 88.000

VIDEO BACKUP + VIDEOCASSETTA con oltre 200 programmi L. 138.000

Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!
VERSIONE INTEGRALE 35 PAGINE
DISPONIBILE

NOVITA'!

KICKSTART 1.3 L. 79.000

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600 L. 89.000

Nuova scheda per A600 . Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 2.0 AUTOMATICO L. 89.000

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

SPECIALE GENLOCK

PAL GENLOCK 3.0 L. 279.000

Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super imposte; banda passante a 6Mhz. 1vpp 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K per A500 e A500 Plus	L. 59.000
512 K + clock per A500	L. 69.000
1,5 Mb + clock per A500	L. 179.000
2 Mb + clock per A500	L. 279.000
1 Mb per A500 Plus	L. 119.000
2 Mb Esterna per A1000	L. 390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L. 350.000
Espansioni Esterne Supra 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L. 390.000

Trackball L. 99.000

Trackball senza fili per tutti gli Amiga.

220 - PROTECTOR L. 59.000

Multopresa a 8 spine, consigliata da tutte le principali case di computer, previene guasti accidentali, sbalzi di corrente, ecc. La multipresa è dotata di interruttore luminoso e protect switch. Indispensabile!

SUPER TELEVIDEO L. 149.000

Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

AMIGA MOUSE SELECTOR L. 29.000

Permette di collegare mouse e joystick contemporaneamente e selezionare quello che si vuole usare, senza staccare ogni volta il mouse.

MODEM "SMART SPEED"

SMART SPEED 2400 L. 149.000
Esterno RS232 300-1200-2400

SMART SPEED 2400 V23 L. 199.000
Esterno RS232 300-1200-2400 + Videotel

SMART SPEED 2400 PLUS L. 249.000
Esterno RS232 300-1200-2400 con MNP5 e V42bis

SMART SPEED FAXMODEM L. 279.000
Esterno RS232 300-1200-2400 con software per fax e telecomunicazione

SMART SPEED FAXMODEM V32BIS L. 349.000
Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400 Baud con correzione di errore MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 9600 Baud se collegato ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600 Baud

SMART SPEED FAXMODEM PLUS L. 749.000
Modem esterno per tutti i computer con uscita seriale RS232 300-1200-2400-4800-9600-12000-14400 Baud con correzione di errore MNP e V42 compressione dati MNP5 e V42bis per trasmissioni fino a 57600 Baud se collegato ad un altro modem V42bis. Trasmissione e ricezione fax standard G3, V27ter e V29 a 2400-4800-9600-12000-14400 Baud

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

provocate dalla pirateria, è di qualità scadente. Il videogiocatore, deluso, decide che non è il caso di spendere soldi per un gioco che non sia un K-gioco e comincia a copiare i dischi. I giochi si fanno di qualità ancora più scarsa e i pirati aumentano. Se ci fossero solo giochi tipo *Civilization* o *Sensible Soccer* i pirati sarebbero molti di meno per il semplice fatto che i soldi spesi sarebbero comunque un buon investimento.
Forse, e ripeto forse, è il caso di cominciare a chiedersi se non stiamo confondendo le cause con gli effetti.
E per finire se un pirata vuole usare o meno il trainer, penso che siano affari suoi.

Andrea "The Hitman" Falso

Ps: La soluzione di K di *Monkey Island* è cannata, nella versione Amiga, almeno. Gli ossi da spostare (nella fortezza di Le Chuck) sono i primi tre di ogni atto, e cioè: Costola-Braccio-Testa, Gamba-Anca-Braccio, Costola-Braccio-Anca, Testa-Costola-Gamba.

Non ho mai sostenuto che il fenomeno delle copie illegali fosse limitato al mercato Amiga, né tantomeno che la pirateria sia la sola ed unica causa che sta spingendo le software house ad essa dedicata verso altri mercati (leggi console e PC), ma, in questo secondo caso, è sicuramente una delle preminenti.
Non amo ripetermi, ma forse a non tutti è chiaro che grazie ad una pirateria a livello consolare quasi assente - o comunque molto meno incisiva di quella del mercato computer - gli sviluppatori di giochi riescono a vendere, in proporzione, più giochi e quindi ad incrementare i guadagni.
Dove non ci sono guadagni, il mercato muore.
Riguardo al primo punto della lettera, le tue argomentazioni sono troppo parziali e non oggettive: posso affermare di conoscere decine di pirati che non hanno mai comprato un solo originale, i quali certamente non "fanno arrivare un bel po' di soldoni nelle tasche dei programmatori", per utilizzare la tua espressione. In ogni caso, un settore economico non può sopravvivere affidandosi ad acquisti sporadici ed occasionali.
Cosa intendi poi con "non può dire che senza pirateria tutti comprerebbero originali perché i videogiocatori diventerebbero un numero troppo esiguo"? Nella remota eventualità che scomparisse la pirateria, al videogiocatore si presenterebbe una duplice possibilità: o compra un originale, o non gioca. Premesso che è nell'interesse delle software house vendere il maggior numero di programmi, se il numero dei videogiocatori decidesse di non comprare più giochi, sarebbe più che sensato aspettarsi una riduzione dei prezzi, per evitare il collasso del mercato, non pensi? Basic economy.
Passando alla tua seconda osservazione, mi limito a replicare che alle azioni di pirateria a livello consolare dei pirati, corrispondono quelle repressive di Sega e Nintendo che, al contrario delle software house, hanno poteri molto più ampi: numerosi importatori inglesi di back-up (strumenti provenienti da Taiwan o Hong Kong che permettono la copia da cartuccia a disco) sono stati sanzionati con multe salatissime e la mossa successiva sarà quella di stroncare le banche dati che smerciano software corsaro. Le leggi inglesi tutelano i diritti molto più di quelle italiane, e con l'avvicinarsi dell'unificazione europea è probabile che verranno prese a modello per tutti.
Non solo, è più facile "proteggere" le cartucce con chip e filtri che rendono la sprotezione così complessa (e costosa) da parte del pirata, da renderla sconveniente. Una cartuccia non è un disco...
E chissà che nel neonato settore videoludico dei CD games, non si ripeterà ciò che è avvenuto in quello degli hi-fi: la Sony ha creato un filtro digitale per il Dat (sistema audio digitale elaborato nel 1988 e da pochi mesi disponibile sul mercato) in grado di rendere i nastri registrati grazie a questa nuova tecnologia incopiabili o comunque riproducibili solo con una spesa eccessiva.
La chiave è questa: dal momento che il pirata non è un eroe romantico, ma più semplicemente un individuo che rivende il lavoro altrui a prezzo ridotto, l'unico modo per limitarne l'incisività è combatterlo con le sue stesse armi. Come? Elaborando sistemi di protezione hardware variabili e sofisticati, così da costringere il bucaniere elettronico ad utilizzare sistemi troppo costosi per riuscire a eluderli tutti, e che non si potrebbe permettere se non incrementando a sua volta i prezzi dei giochi copiati, pena il bilancio in rosso. Il pirata poi sarebbe costretto ad utilizzare strumenti sempre diversi per affrontare protezioni sempre differenti: insostenibile! Se a ciò corrispondesse una ragionevole riduzione dei prezzi degli originali, l'utente sarebbe invogliato a comprare solo questi ultimi.
In riferimento ai giochi scadenti come causa della moderna filibusta, mi sembra che l'unico a confondere "causa ed effetto" sia proprio tu, anche alla luce della spiegazione che hai dato poche righe sopra e che non mi convince affatto: "il giocatore deluso, decide che non è il caso di spendere soldi per un gioco che non sia un K-gioco e comincia a copiare i dischi". Se si limitasse a comprare solo originali di qualità (e non dirmi che non ha la possibilità di discernere in anticipo tali giochi dalle bidonate, perché il compito lo svolge mensilmente la rivista che stai leggendo adesso), il fenomeno pirateria sarebbe senz'altro meno grave e avremmo giochi di qualità più elevata. Utopia o ingenuità? Nessuna delle due: la pirateria è negativa, e sopportarla omertà.

TRAINED BY CAPTAIN HOOK

Caro MBF,
non sono solito scrivere alla Posta di qualche rivista. Normalmente mi limito a leggere le lettere degli altri, a commentarle tra me e me, pensando a come è stato profondo quello o a quanto è stupido quest'altro, perché la rubrica posta delle riviste in genere è inutile e superficiale.
Tutte le Poste tranne una: la vostra, una rubrica in cui, invece di dibattere sui videogiochi, si discute sull'essenza stessa dell'anima umana, sui nostri istinti più biechi ed i nostri desideri inconsci. Per questo motivo ho deciso di scrivere per la prima volta quello che penso su un argomento.
Per capire ciò che ti dirò, devi sapere che sono nel mondo del divertimento elettronico da almeno dieci anni. Sono passato per tutti i computer più gloriosi della storia dell'elettronica, e non ho intenzione di fermarmi.
Nei vari numeri della Posta ho notato varie lettere (tra cui quella di Sid Justice & Mak the Pandu del numero di settembre, ed altre in numeri precedenti di cui non ricordo il nome e che non mi va di cercare) che riguardavano l'argomento della pirateria. Da tutte queste lettere non traspare altro che un'ignoranza totale sul mondo della pirateria e sulla situazione del nostro paese.
Tralasciando le opinioni dei ragazzini di dodici, sedici anni, che non possono esporre opinioni di alcun genere, non perché siano stupidi, ma perché manca loro l'esperienza necessaria per farlo, non pensavo di poter vedere lettere come quella sopra citata dell'ultimo numero di K. Spero per gli autori che il loro scopo fosse soltanto una stupida presa in giro, perché altrimenti, se pensano davvero che la pirateria sia soltanto come l'hanno descritta, allora non hanno capito proprio niente.
Se si trattasse soltanto di questo, i pirati non farebbero paura a nessuno. Nessuno si spaventerebbe di fronte ad un bambinetto che gioca soltanto con i trainer per finire un gioco, perché gli interessa soltanto vedere la grafica o perché tanto ne ha cinquecento.
È soltanto un bambinetto stupido, come ce ne sono tanti, e che non possiamo certamente cambiare. In fondo lo è buona parte della popolazione italiana.
No, non è questa l'immagine vera del pirata, o meglio, di chi usufruisce di giochi pirati, che, secondo la legge italiana, non è punibile.
Faccio un esempio, perché mi viene più facile spiegare la situazione. Prendiamo un malloppo di gioco come *Ultima VI* (purtroppo non posso considerare *Ultima VII* perché ho un Amiga): nella confezione troviamo, oltre ai dischetti vari del gioco, un Compendium con le istruzioni, la descrizione dei mostri e delle magie, ed un alfabeto per decifrare i carattere runici. Poi troviamo una pietra (onice, credo, ma posso sbagliare) che rappresenta l'"Orb of the Moon" trovato dall'Avatar nel giardino di casa, ed una mappa, scritta in caratteri runici, da decifrare tramite l'alfabeto sul Compendium.
Tutte ciò che è contenuto nella confezione originale, a parte la pietra, forse, deve considerarsi essenziale per poter giocare.
Vediamo invece cosa potete rimediare copiato dal vostro pirata di fiducia: a duemila lire a disco potete avere il gioco perfettamente funzionante dall'inizio alla fine, per giunta sprotetto. Ossia, quando all'inizio Lord British vi chiede di inserire una parola riguardante la descrizione dei mostri che c'è nel Compendium, potete scrivere ciò che volete. Con altre 2 mila lire, invece, vi portate a casa un disco con i manuali, con tanto di quattro immagini IFF digitalizzate della mappa, perfettamente chiare e leggibili, con l'unico difetto di essere in bianco e nero, ma ovviamente stampabili facilmente con una qualsiasi stampante ad aghi, e comunque facilmente consultabili. Se poi avete la sfortuna di conoscere un pirata che non sa fare il suo "lavoro", potete rivolgervi ad una delle miriadi di Bbs presenti in tutto il territorio e che sono quasi sempre ben fornite di manuali di qualsiasi genere: dai giochi ai programmi di grafica ed animazione fino ai word processing. Basti dire che ho rimediato senza difficoltà tanto il manuale dell'*Imagine* quanto quello di *Railroad Tycoon*, e dal momento che ho potuto confrontarli, posso garantire che sono identici.
C'è anche un'ultima cosa. Un qualsiasi pirata che si rispetti, non riempie i dischetti di virus, come molti sembrano credere, anzi li controlla e li protegge, perché negli affari la tecnica giusta è sempre quella di vendere merce funzionante ed affidabile, perché il cliente deve sempre essere soddisfatto.
Con questo non voglio certo elogiare i pirati, anzi, anzi li detesto con tutto il cuore, e sogno sempre, nella mia utopia privata, che vengano tutti puniti come meritano. Il mio scopo era soltanto fornire un quadro veramente chiaro e fedele della situazione, per far capire che, nonostante le nuove leggi, nonostante i vari negozi da voi citati che avrebbero ricevuto multe di decine di milioni, il problema della pirateria sta via via aggravandosi in maniera esponenziale, perché mentre prima fare il pirata era una bravata, adesso è un "lavoro".
E non vorrei vedere lettere in risposta a queste che mi accusano di essere amighista e che la situazione per PC è ben diversa. Solo dei bambini immaturi lo farebbero, perché la situazione per PC è tale e quale. Un disco da 1.44 costa quattro mila lire ed i manuali ci sono tutti. Anzi, vista l'enorme fetta di mercato che i compatibili si stanno conquistando (giustamente), la pirateria per PC è ormai diventata quasi più conveniente.

http://speccy.altervista.org/

Ormai, quelli come me che comprano gli originali, sono dei romantici. Gente che apre quel coperchio di cartone non per giocare, ma per entrare in un altro mondo. Gente che quando tiene in mano la confezione di *Ultima* e *Might & Magic* o uno qualsiasi degli *AD&D* della SSI, sente una scarica elettrica scorrergli nelle punte delle dita, ed un brivido rizzargli i peli lungo la spina dorsale. Gente che solleva quel coperchio con una sorta di reverenza mistica, che guarda in quella scatola come attraverso una porta per Britannia, o Phan o Cron che sia. Perché sa che in quel momento ha nelle mani un mondo intero, perfettamente funzionante ed autosufficiente. No, l'originale va ben al di là dei dischetti funzionanti o dei manuali. È il concetto stesso che tu hai comprato il vero mondo, non una copia, ma quello che esiste veramente.
Tanto per fare un esempio, finire *Champions of Krynn* o il suo seguito copiati, seppur con mappe, Journal Entries ecc., non dà nemmeno lontanamente la stessa emozione di portare a termine *Buck Rogers* originale, nonostante siano, a parte l'ambientazione, giochi assolutamente identici come impostazione. Anzi, si potrebbe perfino dire che la saga di *Krynn* è oggettivamente molto più appassionante.
Il professor Chandra Singh dell'università di Bombay, nella sua Teoria Generale dell'Inesistenza Reale, afferma che "ogni cosa in cui si crede, alla fine diventa reale, e più sono coloro che ci credono, più alla fine questa realtà si concretizza. È come se questo credere materializzasse l'oggetto in questione, che poco alla volta comincia a dare segni della sua realtà".
Purtroppo, a crederci veramente siamo solo un piccolo gruppo di spiriti romantici, agli altri non interessa nulla. Per questo motivo, le copie pirata sono così pericolose, ed è per lo stesso motivo che sono quasi impossibili da eliminare. I pirati non hanno fatto altro che soddisfare un sentimento di materialistica sfiducia insito, purtroppo, nella maggioranza della gente.
E noi sognatori, cosa dovremmo fare?
"A trent'anni Randolph Carter perse la chiave della porta dei sogni. Fino ad allora egli aveva compensato la prosaicità della vita con escursioni notturne in antiche e strane città oltre lo spazio, e nelle incantevoli, incredibili regioni dei giardini al di là dei mari eterei; ma quando sentì incombere la mezza età, questi privilegi cominciarono a sfuggirgli poco a poco, finché non ne fu completamente tagliato fuori."
Howard P. Lovecraft "La chiave d'argento" - 1926

Io la chiave dei sogni l'ho stretta in pugno e farò di tutto per non perderla, ne a trent'anni, né mai.

Luca

Entra nel club, Luca: siamo pochi, ma buoni.

DELUSIONE VIRTUALE

Caro MBF,
mi è capitato recentemente di provare un sistema di realtà virtuale e vorrei raccontare la mia esperienza, magari anche aggiungendovi qualche considerazione personale che ne è scaturita.
Premetto che prima di "toccare con mano" avevo, come del resto la maggior parte di noi, idee piuttosto precise circa questa nuova tecnologia e ne ero un difensore spassionato. Purtroppo le idee che mi ero fatto erano nate da articoli scritti da giornalisti che di informatica e simulazioni ne capivano molto meno di me, e che di conseguenza erano veramente poco affidabili. Questo, unito alla tendenza tipica dei mass-media di creare un effetto sul pubblico piuttosto che informarlo obiettivamente, aveva creato in me aspettative che erano destinate ad andare presto deluse.
Durante il periodo estivo sono stato a Toronto, in Ontario. Nell'arco di due o tre settimane, in Agosto, si è svolta la CNE (Canadian National Exposition): una sorta di enorme fiera con un'accozzaglia informe, tipica di questo genere di manifestazioni, di padiglioni, dimostrazioni, ottovolanti, pizze al trancio e cocacola, cavalli e cavallerizze, bambini persi, mamme in lacrime e così via.
Il gran motivo di richiamo per il sottoscritto era costituito dalla prima apparizione canadese di un sistema virtuale VIRTUALITY™ che prometteva un duello tra due simulanti in un ambiente fantascientifico.
Dunque mi sono precipitato. Faceva freddo e c'era una coda inverosimile. Sotto un tendone c'erano quattro sistemi VIRTUALITY ™ con gabbiotto Stand-Up, casco Visette, joystick (nessun Space Glove o Data Glove) e monitor esterno. Ragazze molto canadesi e molto belle, con la maglietta bera di VIRTUALITY ™, "Have you experienced, yet?", spandevano sorrisi e biglietti. Ne acquisto uno per quindici dollari canadesi (poco meno di quindici mila lire). Mi metto in coda e dò un'occhiata al tempo: minaccia di piovere e non c'è un posto per ripararsi. Davanti a me c'è un ragazzino che avrà si e no undici anni, grassottello, con in mano una Cherry Coke.
- I did it three times, man - mi fa, prendendomi per canadese - you gotta line up for a hour, but it's worth it! - e mi schiaccia l'occhio. Non gli dò molta corda, ma lui va avanti e parla un americano così stretto che ogni tre parole se ne mangia due e mezza. Alla fine, dopo un'ora e quarto di coda, arriva il nostro turno. Un'altra ragazza splendida chiede al bambino grasso se sono con lui. Lui non esita a rispondere sì, poi mi guarda come dire: "Ti spiezzo in due!".
La bionda ci spiega come funziona la cosa: si entra quattro alla volta: due contro due, una volta dentro il labirinto simulato, dobbiamo cercare l'avversario e sparargli. Ci si può nascondere dietro gli oggetti e abbassarsi. Possiamo girare su noi stessi. Il joystick ha due pulsanti: quello sul pollice serve per avanzare, quello sull'indice per sparare. Ogni tanto passa uno pterodattilo e cerca di catturarci piombando giù dal cielo: dobbiamo farlo fuori prima di diventare cibo per i suoi cuccioli.
- Isiroché? - e mi guarda mentre il cicciottello mi soccorre alzando il pollice - It is -.
Cerimonia della vestizione, supervisionata da un negrone della VIRTUALITY ™ piuttosto annoiato: entro nel gabbiotto, che è cosparso in circolo da sensori, mi allaccio una cintura, collegata alla macchina con una corda elastica e dei fili. Poi indosso il casco: ci sono due regolazioni, una al mento ed una sopra la testa. Dopo aver aggiustato il tutto, vedo davanti a me un piccolo riquadro sfuocato. Penso che qualcosa non stia andando per il verso giusto. Il negrone mi chiede se sono miope, beh, lo sono, così tiro fuori dallo zaino gli occhiali, che di solito uso solo per andare in macchina. A parte la difficoltà insita nel rimettersi il casco con gli occhiali, una volta dentro, il risultato cambia di poco: solito, piccolo riquadro davanti agli occhi, forme poligonali questa volta un po' più a fuoco, ma assai lontane dal mio concetto di nitido. Il negrone mi assicura che quello è quanto si deve vedere, niente di più.
Prima enorme delusione: altro che visione a 180 gradi e tridimensionale: a prima vista si direbbe una grafica 320*200 a sedici colori, schermo piccolo e quadrato, di gran lunga meno soddisfacente di un qualsiasi monitor a colori quattordici pollici per PC. Il gioco comincia e seconda enorme delusione: altro che suono spaziale, gli effetti sonori sono più competitivi con una Ad-Lib.
Comunque comincio a giocare. Subito una frustrante sensazione di impotenza: gli unici movimenti concessi sono in avanti e alla medesima velocità. Impossibile muoversi di fianco o indietro. Quando muovo la testa il visore è sempre leggermente in ritardo e questo genera un senso strano di perdita del senso dello spazio. Salgo dalle scale: impossibile descrivere la cosa... Come essere su uno skateboard a motore, capace di superare grandi pendenze. Muovo la pistola davanti a me e posso vedere il mio braccio cibernetico-simulato, ma la sensazione è rovinata dallo schermo piccolo e approssimativo, che rende la situazione assolutamente simile a qualsiasi videogioco vettoriale con vista in soggettiva. A poco a poco riesco a girarmi e guardare sotto di me: c'è uno spazio vuoto a quadratoni gialli e rossi, dove prima ero io, con in mezzo una specie di monolite, che dovrebbe servire per nascondersi. Alzo la testa e guardo il cielo: una specie di luna gialla poligonale, piatta come un disegno di un bambino delle elementari che non mi comunica la minima emozione. Sento uno sparo e delle grida. Anch'io dico qualcosa, e mi rendo conto di essere amplificato: tutto quello che dico rimbomba fuori dal gabbiotto e dentro, attraverso le cuffie. Il grido è del cicciottello che mi ha visto e che, nella finzione virtuale, è un cyborg a poligoni che si avvicina puntandomi addosso la pistola. Appena lo vedo, sparo: il colpo lo raggiunge e lo frantuma in mille pezzi. Sento il negrone che esulta - Oh, nice shot! -. Alzo la pistola e faccio per soffiare via il fumo, ma naturalmente il sistema non lo prevede. Insomma la sfida va avanti, ma il cicciottello è davvero un inetto. Lo frantumo altre cinque volte prima che il tempo a mia disposizione, due minuti e mezzo, finisca. Quando mi tolgo il casco e la cintura faccio per andare verso il bambino grasso, ma è sparito. Raccolgo la mia roba e torno desolato verso casa, con le mie speranze andate del tutto deluse.
Questo è quanto. Considerando che probabilmente ho provato uno dei sistemi più vecchi in circolazione, e che forse con uno Space Glove, l'effetto sarebbe stato diverso, non posso esimermi dal fare un confronto tra quello che io mi aspetto dalla realtà e ciò che esiste adesso, quale io ho sperimentato. Per realtà virtuale intendo un sistema capace di approssimare quanto più possibile la realtà e capace di farci sentire "dentro". Questo può ottenersi con un visore autoregolantesi rispetto alle capacità visive dell'utente (è chiaro che un miope deve non esserlo più nella realtà virtuale, attraverso un gioco di lenti et similia) con un'ampiezza quanto più possibile vicina a pigreca steradianti (centottanta gradi tridimensionali). La grafica non può essere inferiore a 800*600 in 256 colori, ovvero simile ad un normale apparecchio televisivo. Soprattutto il riconoscimento dei movimenti deve essere istantaneo e non ritardato di qualche centesimo di secondo, perché questo genera una sensazione davvero sgradevole. Si può non essere molto esigenti per quanto riguarda la resa tridimensionale - finora le cose migliori le ho viste a Disneyland nel film 3D *Captain Eo* (video ultratecnologico e fantascientifico interpretato da Michael Jackson, NdMBF) - anche se mi rendo conto che in futuro questa debba essere la meta. Credo che un sistema simile, a patto di rinunciare alla tridimensionalità, sia fattibile, oggi, sebbene con una strumentazione altamente costosa. L'idea principale che ho ricavato dall'incontro con la gente di VIRTUALITY ™, invece, è che si stia cercando, più che la

realtà virtuale vera e propria, un gran business - cosa che pregiudica la qualità, per via del fatto che il prodotto deve essere vendibile e perciò avere dei costi ragionevolmente bassi.
Cosa è la realtà virtuale che ho provato: un computer piuttosto veloce, credo basato su un Motorola 68030/40 (non sbagli, in genere dietro ci sono due Amiga 3000, NdMBF), che gestisce un paesaggio limitato (mi azzarderei a dire che l'intero programma non occupa più di cinque mega) in grafica vettoriale assai povera. Per darvi un'idea: il programma *4D Sports: Boxing*, con il boxeur in soggettiva, è molto simile, graficamente parlando, a quello che ho provato, solo che i dettagli in *4DSB* sono presenti in numero molto maggiore.
La cosa migliore, e più originale, è la gestione dei movimenti, cioè il gabbiotto. Effettivamente, quando ci si muove, qualsiasi movimento si faccia, il computer è in grado di interpretarlo piuttosto velocemente e di renderlo con un'approssimazione più che accettabile. Ciò che è davvero insufficiente e modesto è il casco con il suo famoso visore. Non solo non rende assolutamente l'idea di "essere dentro una nuova realtà", ma, alla lunga, è fastidioso e si finisce per preferirgli un convenzionale monitor a colori. La visione è piccola e sembra essere assolutamente bidimensionale. Su questo aspetto, tuttavia, non posso essere certo: dovrei parlare con qualcuno che ha provato il sistema ed ha più di dieci decimi per occhio, rimango in ogni caso estremamente scettico sul fatto che il 1000CS possa rendere un qualche effetto di tridimensionalità.
Il sonoro, come ho già detto, è più povero di quello di un C64: Il software che ho interagito, inoltre, è discutibilissimo e così poco originale da risultare perfino noioso dopo solo due minuti.
Pertanto la conclusione logica di questa mia esperienza è che la realtà virtuale quale ci era stata prospettata dai mass-media non esiste ancora, o esiste ma non può essere ancora un fenomeno di massa. Credo e spero, tuttavia, di poter sperimentare qualcosa di molto simile a quello che ho descritto sopra entro i prossimi dieci anni. Se non sarà così, sarà perché noi, popolo di simulanti multimediali, avremo gridato troppo poco e non ci saremo fatti sentire abbastanza. In fondo volere è potere, alla lunga.

Alessio Saltarin

Ps: Ritorno per un attimo ad una mia vecchia idea: se la terra è ormai desolata, l'eroe dove può vivere, se non all'interno di una realtà parallela, di cui è anche, in un certo senso, demiurgo? (vedi il bellissimo *Mindwarp* con Bruce Campbell, NdMBF).

Il sistema che hai sperimentato è, in effetti, uno dei primi, e la sua importanza risiede più nel concetto che nella realizzazione tecnica vera e propria. I videogiochi virtuali sono solo all'inizio di un lungo cammino, e non si può biasimarli eccessivamente per qualche difetto d'impostazione. Dopo tutto, anche Pac Man *o* Space Invaders *non avevano una grafica sbalorditiva, ma in pochi anni si è passati a* Star Blade *e a* Driver's Eye. *Diamo tempo al tempo. Non è fantascienza immaginare che tra qualche anno ci muoveremmo in mondi virtuali generati dai Silicon Graphs più avanzati, uccidendo creature così realisticamente agghiaccianti da "sconsigliare il gioco ad un pubblico infantile". Ho recentemente potuto vedere i sistemi VIRTUALITY ™ a Londra e ho potuto constatare che la qualità va affinandosi sistematicamente: un gioco ispirato alla battaglie senza quartiere tra mech mi ha lasciato a bocca aperta, e i titoli in fase di sviluppo lasciano sperare in risultati ancora più promettenti. Se sei veramente interessato a questo universo (parallelo?) in espansione ti consiglio la lettura di* Reale e Virtuale *di Tomas Maldonado (edit. Feltrinelli) che descrive le implicazioni delle tecnologie avanzate sul vivere quotidiano e le prospettive di un futuro che è già arrivato. Poi fammi sapere.*

SIMULARE È UN PÒ VOLARE

caro MBF,
ho 24 anni, videogioco ormai da 12, vi seguo dal primo numero non perché siete "simpatici" (ciò non vuol dire, comunque, che non lo siate) o perché siete "colorati", o perché, ancora, siete i più "megasuper", semplicemente perché è da un bel po' di tempo a questa parte che non leggo più simili aggettivi nella vostra Posta.
Capisco che ragazzi più giovani di me cerchino simili qualità nella loro rivista di videogiochi, e non voglio criticarli, chiedo solo a loro di capire me, quando chiedo che una rivista di recensioni recensisca, non faccia del varietà, né si sforzi per diventare il top della comicità su carta stampata.
Fino a non molto tempo fa, anche sulla vostra rivista, era facile leggere recensioni su simulatori vari che chiedevano più facilità di gioco e meno complessità d'uso e di manuale. Era anche facile vedere votoni spropositati e simulatori che simulatori non sono, come *F15* o *Bomber* o *F29**, accompagnati da sospiri di sollievo relativi all'uscita, attesa, di un simulatore "bello, facile e giocabile da tutti".
Il problema è che, quando io chiedo un simulatore, non lo voglio né facile, né semplice all'uso, né giocabile da tutti. Io non sto chiedendo un gioco, sto chiedendo un simulatore, e come tale voglio che simuli il più strettamente possibile ciò che si propone di simulare: mi sta bene la giocabilità intesa come un tempo di risposta ai comandi ragionevole e altrettanto coerente aggiornamento di schermo, non mi sta assolutamente bene la possibilità di poterlo usare subito dopo averlo estratto dalla confezione, senza problemi, senza dover guardare il manuale.
Il mio sogno sarebbe una rivista con specialisti in vari settori, i quali non si sognerebbero mai di dare la sufficienza a programmi come i suddetti, dove i duelli aerei avvenivano a 750 nodi (*Bomber*), i cockpit non erano minimamente somiglianti agli originali, i radar erano gli stessi di *Kick Off* e non un'arma in sé stessa, da saper usare e dosare con maestria e dove i principi dell'aereodinamica non solo non venivano rispettati, ma addirittura insultati.
L'utopia è una rivista che abbassa il voto ad un gioco come *Birds of Prey*, non solo perché è lento, o perché non ha una bella grafica, ma anche perché il 747 non ha un radar da 320 Km, e neanche l'Harrier, perché alle tips alari non si possono agganciare Paveway o Harm, perché so sempre dove sono gli altri aerei, perché se tengo acceso o spento il radar non cambia nulla: tutti sanno dove sono, perché invece di simulare 40 aerei male, potevano simularne uno bene. Voi affermate che con tutto questo sciupio di velivoli simulati, la longevità sale alle stelle, io vi dico che non ne hanno simulato neanche uno, ergo longevità zero.
Simulare è la parola chiave. Io non vengo a chiedervi che *Sonic* simuli più verosimilmente un riccio o che *Mario* abbia più attinenza con al reale vita di un idraulico, non entro in altre categorie videoludiche chiedendo che si confacciano alla mia, penso però di avere il diritto di chiedere altrettanto: ai programmatori, che quando appicciano l'etichetta "simulazione" ad un loro videogioco siano sicuri di aver fatto il possibile, compatibilmente ai limiti tecnici imposti, per SIMULARE, cioè rendere il più possibile vicino alla realtà l'oggetto delle loro programmazioni.
E lo chiedo pure a voi giornalisti: se è un sogno avere qualcuno che conosca bene l'argomento di questa o quella simulazione (aerei, treni, carri armati etc.), supplico solo più attenzione a quei parametri che differenziano una simulazione da un gioco, *Falcon 3.0* da *F29*, *Flight Of The Intruder* da *Bomber*, cioè lo sforzo massimo di rendere realtà la finzione.
Per finire una considerazione al riguardo della missiva di Roberto Bonanno e gli RPG: ritengo che finora l'unico vero gioco di ruolo possibile su computer sia la simulazione.
Nei migliori prodotti di questa categoria, risiedono infatti tutti quei requisiti che il roleplayer chiede: esplorazione, interazione, strategia e tattica. La visuale in soggettiva aiuta l'impersonificazione, la possibilità di fare carriera.
E l'esperienza, nelle simulazioni, non sono numerini, statistiche che col tempo salgono o scendono, ma ce la si fa, leggendo il manuale, imparando ad usare il mezzo simulato, avanzando di grado, insomma, l'esperienza è reale.
A meno che non si stia usando un gioco, e non una simulazione, ma di questo mi sembra di averne già parlato.

Marco Massara

Epilogo

Chi sei, tu, che leggi K?
Sei forse un nostalgico, esponente della parte più romantica dei lettori, che guardi al passato con nostalgia e melanconia? Allora sei consapevole della irrimediabile frattura tra un passato mitizzato ed un presente deludente, rifiuti la tecnologia più sfrenata che contraddistingue l'avanguardia videoludica e indichi nella riscoperta dell'antico, l'unica via per ritrovare l'ormai dimenticata tranquillità video-esistenziale. Ritieni che la giocabilità, l'essenza del videogioco, sia progressivamente scomparsa per essere malamente sostituita dall'esasperata attenzione dedicata ad elementi secondari, come grafica e sonoro. Ciò ha gratificato l'occhio, ma non la mente. Forse sei così radicale da affermare che la crisi di valori è cominciata con l'avvento dei sedici-bit, e strilli la morte del videogioco come manufatto artistico. Ovviamente rifiuti le console.
O sei forse un videosociologo, hai approfondito e sviscerato il rapporto uomo-macchina, fino ad arrivare alla tragica conclusione che il computer ha un sinistro potenziale alienante e che il videogiocatore tende a isolarsi dal reale. Secondo te videogiocare è una pratica dannosa alla salute psico-fisica dell'utente e interromperla immediatamente è l'unico modo per salvarsi. Vedi i sintomi della videodipendenza come l'asocialità, la misantropia e l'incapacità di vivere nel mondo "reale" e condanni le macchine in generale, come i Luddisti della rivoluzione Industriale. Solo che, per ora, ti limiti a distruggerle a parole.
Oppure ancora sei un lettore che rifiuta etichette e definizioni, pensi che il videogioco sia semplicemente un hobby, quindi è inutile costruirci attorno assiomi e postulati. Se proprio bisogna parlarne, utilizziamo un linguaggio comprensibile da tutti, perfino comico, perché il videogioco, per la sua natura, deve piacere al maggior numero possibile di persone. Sei stanco di lettere che sembrano trattati di filosofia? E allora scrivilo, perché se hai qualcosa da dire, è poco sensato stare in silenzio.
Chiunque tu sia, caro lettore, questo spazio è tuo.
Riempilo.

Matteo Bittanti

RITROVA I POTERI DEGLI INCA E VENDICA CINQUE SECOLI D'OBLIO!

L'avvenimento MULTIMEDIALE

GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- tavolozza grafica
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in interazione con la grafica digitalizzata.

INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia d'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sul ponte di una caravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i conquistatori, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Tumi" nello spazio o sui pianeti, di errare tra le mura megalitiche di una città INCA...

MUSICA

La musica originale è una vera e propria colonna sonora che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.
Cantanti e musicisti interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

In ITALIANO - Disponibile su PC-HD e CD-ROM

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

COKTEL VISION
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO.

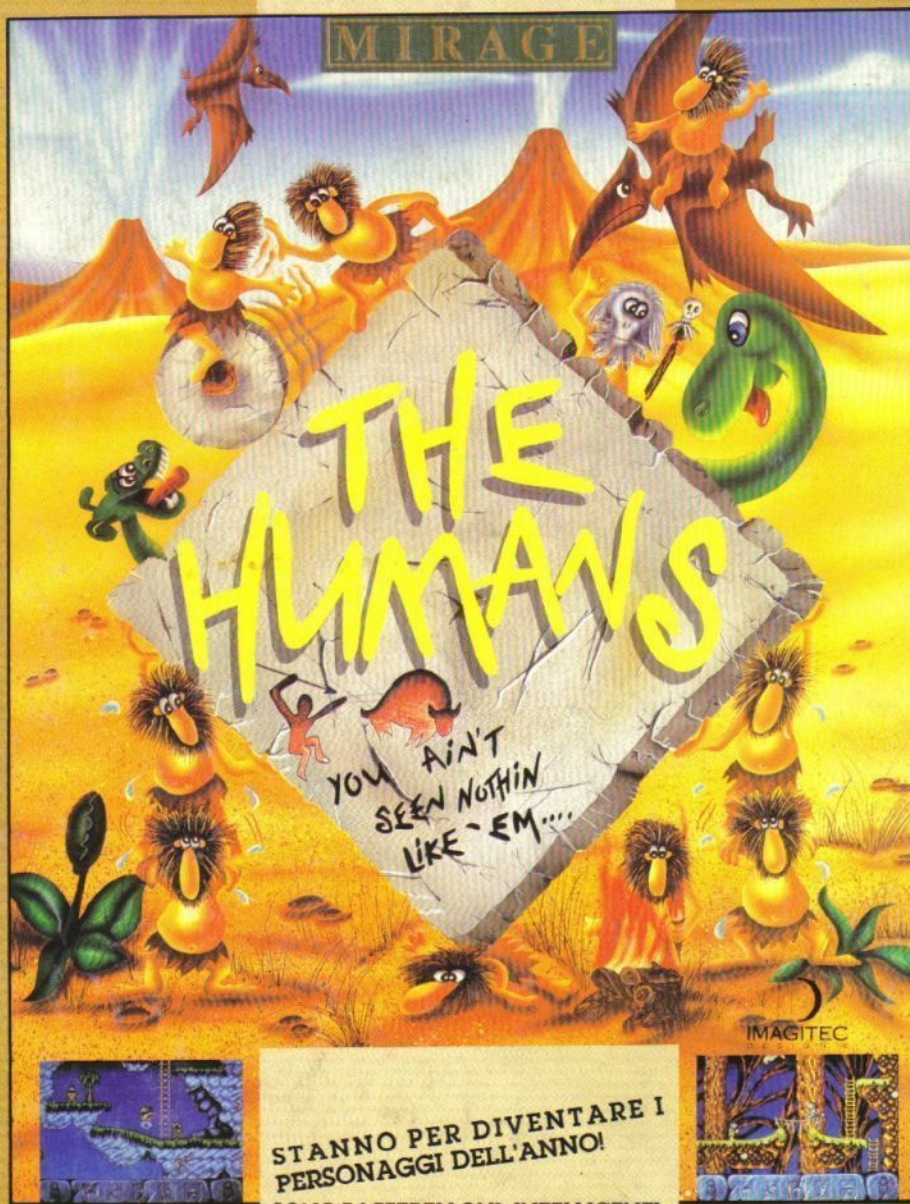
MIRAGE

THE HUMANS

YOU AIN'T SEEN NOTHIN LIKE-EM....

IMAGITEC DESIGN

STANNO PER DIVENTARE I PERSONAGGI DELL'ANNO!

SONO PAZZERELLONI, INTELLIGENTI, BUFFI E SIMPATICI. SONO GLI HUMANS! IL GIOCO, CARATTERIZZATO, DA UNA SORPRENDENTE GIOCABILITÀ E DA UN UMORISMO ECCEZIONALE, OFFRE UNA VISIONE COMICA DELL'EVOLUZIONE UMANA, CATAPULTANDOTI IN UN INCREDIBILE NUMERO DI SFIDE ATTRAVERSO 100 LIVELLI.

AMIGA
PC 286 O SUPERIORI
RICHIEDE: 640 K
RACCOMANDATO:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA, JOYSTICK. VGA.
AD-LIB, SOUNDBLASTER
E ROLAND.

NELLA CONFEZIONE UN DIVERTENTISSIMO FUMETTO!

LEADER
DISTRIBUZIONE

CADARIO